零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 4月 Vol.198
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

最终幻想14 正式登陆中国 4月首测！

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



点将台
沃土
完全体验攻略

强档预报
奇迹时代3

极速体验
恶魔城：暗影之王2
吸血鬼伯爵君临现代

英雄联盟专区
S4脱坑宝典
决定团队爆发的中单

4月
Snail
Born to dream
请上网搜索
黑金 搜索
抽取大奖
免
免商店，你的流量我买单
100%免费流量应用商店
特别推荐：免商店，下载手游免流量啦！

CONTENTS 2014.04

游戏攻略 目录

001 **网游风云榜**

002 **游戏新闻**

006 **游戏 X 光片**

010 **新游大腕**
黑金
够黑才能亮真金

014 **网游最前沿**
Final Fire
古剑奇谭网络版
黎明之门

020 **点将台**
海市蜃楼般的净土
《沃土》完全体验攻略

028 **点将台**
网游攻略全指引
新转职、新关卡！最新的《龙之谷》参上！

030 **强档预报**
奇迹时代 3

034 **单机新作预告**
维京之战
术士 2：放逐
云路
曙光

040 **极速体验**
风暴英雄
不光是名门之后
恶魔城：暗影之王 2
吸血鬼伯爵君临现代

048 **百兆俱乐部**

052 **英雄联盟专区**
S4 脱坑宝典：决定团队爆发的中单
想进钻石组！：这些细节你做到了么？

056 **单机强打攻略**
南方公园：零敲碎打补完攻略

062 **GAME 后勤组**
攒机月月谈
品牌迷你电脑
时尚 IT

066 **第一现场**
《最终幻想 14》今日正式登陆中国 4 月首测

067 **面对面**
东映动画与上海通耀战略合作

068 **玩家交流**
编辑部的故事
读图时代

072 **微专栏**

电攻网游风云榜

网游平台（3 月中旬至 4 月初）









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张贞颖
美术编辑：马朔骅 欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

热门网游测试表









十大网游排行榜

游戏名称	游戏评分
英雄联盟	CGWR:9.72
魔兽世界	CGWR:9.65
黑金	CGWR:9.53
剑灵	CGWR:9.32
激战 2	CGWR 9.19
炉石传说	CGWR:9.05
零世界	CGWR:8.75
龙之谷	CGWR:8.65
九阴真经	CGWR:8.39
EVE：绝地反击	CGWR:8.03

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
南方公园：真理之杖	9.3
恶魔城：暗影之王 2	8.8
神偷 4	8.3
造世界	8.2
斑鸠	8.0
放逐之城	7.9
瘟疫公司：进化	7.9
出击飞龙 HD	7.2
暗影狂奔：龙陨	7.0
生化危机 4：终极高清	6.9

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS
游戏新闻

编：X 先生　美：丹丹

微新闻











1 微软用免费激励 XP 升级

微软对 XP 的服务终于走到尽头。为了鼓励用户更快升级到新的版本，微软已经想尽一切办法，比如对所有仍在使用 XP 的用户发出通知，还提供一个免费的 Laplink PCmover Express 软件，帮助老用户迁移数据。微软希望用户直接从 XP 升级到 win8，而不是 win7。但如果你在国内继续使用 xp，还是可以获得一定程度的官方和第三方服务支持。特别让人担心的是国内大量银行的 ATM 机还在使用老版本的系统，不知以后安全会怎么样。

2 九城联合中兴卖游戏机

最近有消息称，九城和中兴会在中国推出一款叫趣盒（Fun Box）的游戏主机。这款主机配备了英伟达的 Tegra 4 处理器，采用 2GRAM，支持 WiFi 和蓝牙手柄。它的配置接近移动智能设备，主要在电视上播放网络高清串流视频。功能方面，这个游戏机更接近一个机顶盒，而不是次世代游戏主机。前几年国内出现过很多所谓的“游戏盒子”，有的产品硬件保修期还没过，游戏服务就停止了。希望九城和中兴这次能坚持服务。

3 《巫师 3：狂猎》跳票到明年

开发公司 CD Projekt Red 最近在一封公开信中表示，游戏《巫师 3》的开发进度需要延长几个月。这样做是为了让游戏的品质达到玩家的预期。工作室同时也对玩家和股东道歉，并认为游戏好玩才是成功与否的关键。近年来，越来越多的 3A 级顶尖工作室关门破产，或者转做网游。CD Projekt 能坚持到现在也不容易。

4 《上古卷轴 OL》豪华攻略四月上市

最近《上古卷轴 OL》进行了几轮测试，即将正式运营。最近官方发行了限量一万本的上古卷轴豪华英雄攻略本。其中包括三本原始文书稿和绘图册，还有微型印刷册和收纳盒子。全套售价 100 美元，预计四月中旬出货，绝对是收藏精品。善于海淘的同学可以行动起来了。

5 虚拟技术联盟成立

随着佩戴式虚拟现实眼镜的技术越来越成熟，目前业界出现了一个叫沉浸技术联盟的组织。它的成员包括 EA、Oculus VR 和松下、爱普生等产业链公司。联盟将会致力于推广沉浸式互动设备的高效应用。预计这种技术在模拟训练，电子游戏方面有着广泛的应用前景。

6 宝开 PopCap 惨遭 EA 肢解

美国艺电（EA）收购了植物大战僵尸的开发商“宝开（PopCap）”之后，推出了游戏《植物大战僵尸 2》和《植物大战僵尸：花园战争》。最近宝开公司被 EA 拆分为主机高清游戏和移动手机游戏两个团队。随后 EA 又一次做出“痛苦而遗憾的决定”，迫使其中一些员工离开。工作室人员重组很正常，只希望未来还能见到这个品牌的优质新系列游戏……吧。

7 《我的世界》将拍摄划时代电影

大名鼎鼎的沙盘游戏《我的世界》最近被华纳兄弟公司购买去了电影版权。这款游戏虽然没有明显的主角和故事，但有着非常庞大的粉丝群体。据说改编的电影将会是“蕴含着无穷可能性”的新时代电影。目前只知道《乐高大电影》的制片人也会加入团队，主题可能是“打造、战斗、生存”，具体的细节还都在保密状态。

8 迪士尼游戏部门大裁员

迪士尼是一个大公司。它最近从自己的游戏和网络部门裁员 700 人（26%）。据说这次裁员后，公司的移动游戏和网络游戏部门将会互相整合，总体减少自制游戏的规模，并且关闭两个网站。日后迪士尼公司将会更多采用第三方授权的办法运营游戏。不过在国内，随着上海迪士尼乐园工程推进，还是有着大量迪士尼工作机会涌现。

9 页游未来？浏览器中虚幻 4

最近 Epic 公司在火狐浏览器上运行了他们的虚幻 4 引擎。这次的重点是浏览器没有加载外挂插件，而是单凭自己的功能就顺畅运行虚幻 4 的高端画面。这款演示中，我们可以看到精细的 3D 模型和灵动的 2D 贴图。据说现在网页版引擎大致可以发挥出整体三分之二的性能。如果技术推广成功，网络给力，玩家不用下载游戏就能在网页上无障碍玩大作了。

10 魔兽世界直升 90 级遭人吐槽

魔兽世界新资料片《德拉诺之王》预计还有几个月就会向玩家开放。日前，角色直升 90 级的服务正式推出。国服玩家花费 150 元人民币后，就可以获得一个 90 级角色，身上还会有 483 装备、22 格包，基础飞行坐骑等福利赠送。作为比较，美服升级价格是 60 美元。对此有些玩家认为不好：会引来更多“操作新手”影响游戏体验；也有玩家认为很好：可以加速小伙伴升级，在同一起跑线结伴而行。当然，反对最激烈的还是游戏代练工作室。魔兽世界 6.0 的另一个重要变动是人物属性大压缩。伤害数字不再那么难以计算了。

11 《星际公民》筹款数量超过 4000 万

星际公民在众筹平台上已经获得了 4000 万美金的支持。也就是说，这款游戏还未开发完成，就已经获得了很多成功大作的销售收入。负责制作这款游戏的工作室旗下有两百多名员工，和一线大厂的人员数目差不多。而且关键是这游戏品质看起来不错，所以 4000 万美元更像是“预购”而不是“众筹”。游戏中的空战模块在四月就会向筹款人开放，给支持者预先体验。

12 完美世界憋大招：收购多家游戏媒体

数个著名破解汉化网站，电子竞技网站和 PC 单机网站最近都传出被完美收购的消息。如果说完美世界之前收购某家用游戏专题网站是为了布局马上就要解禁开放的家用游戏机市场，那么最近它相继收购其他几家媒体的行为似乎暗藏更大决心。



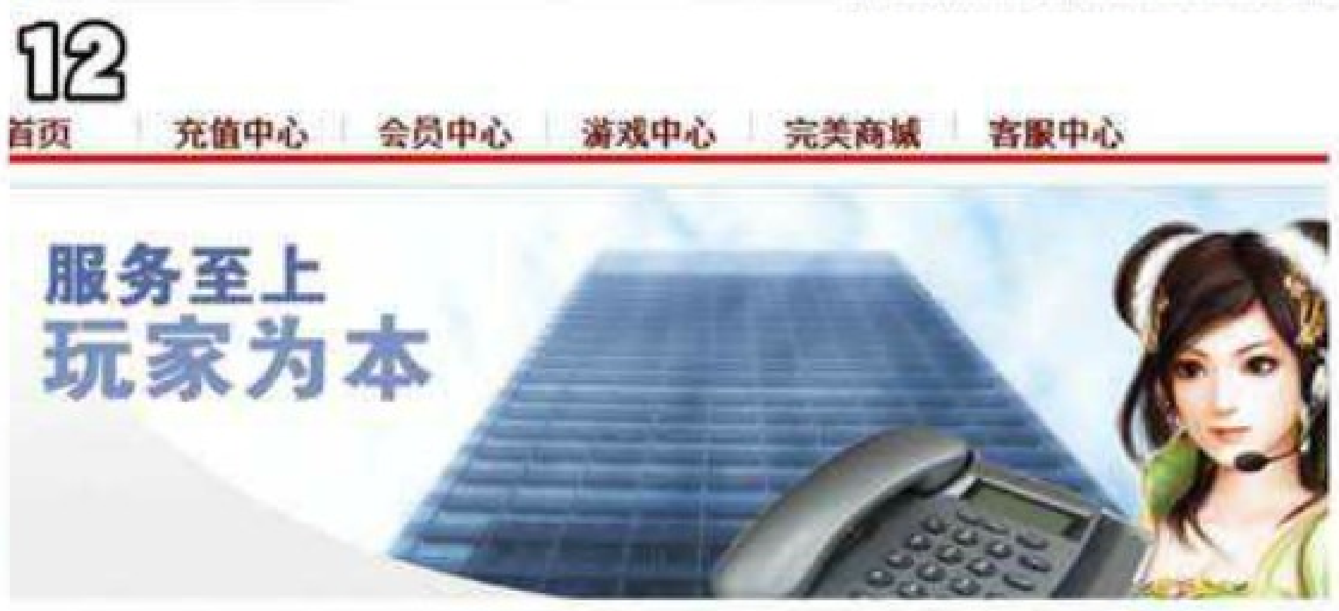














脸书和谷歌开启空中网络战争

脸书（Facebook）公司虽然主营社交网络，但它最近暗地里正洽谈收购一家无人机公司。此举是为了希望未来能提供基于太阳能无人机的无线网络。据说，被收购目标公司的产品可以在天空中续航五年。这种长时间制空的飞行器擅长在较大范围内提供无线网络。Facebook 收购成功后，计划在非洲上空布置 10000 架以上的无人机用于数据传输。无人机也可以帮助其他一些发展中国家普及网络，帮助欠发达地区的人获得信息资源。高空中的设备也不易被人为破坏。

谷歌也有一个类似计划，不过他们的载体是热气球。热气球能更为稳定地悬浮在空中，为广泛的面积提供无线网络连接服务。

X：据说这家无人机公司的收购价格是六千万美元，但是相比脸书购买 WhatsApp 这类的移动软件就便宜很多，看来做硬件公司不如做软件公司。



要不配备飞弹，击毁竞争对手的网络？

游戏进入考古收藏时代

发行第一代模拟城市的老牌游戏公司 Broderbund Software 早就不再存在。但它依然在游戏界有着崇高的声誉。公司创办人 Doug Carlstion 最近同意把企业的软件和运营记录等相关资源捐赠给游戏博物馆 The Strong。主要捐赠内容有开发时的影音资料、信件、会议记录和开发计划书等等。这些内容可以帮助世人了解经典老游戏的开发历程。

另一头，开发《生化奇兵：无限》的工作室 Irrational 最近也突然关门。随之网上出现了大量这个工作室的个人收藏品拍卖链接。这是某些员工突然失业，受到打击后出手的限量版珍品。其中包括游戏美术艺术家制造的限量 100 份的人物模型，还有公司内部的奖励纪念品。因为游戏质量优秀，相关的纪念品被认为具有收藏价值，在网上的公开拍卖中，已经标出高价。很多私人收藏者和公益收藏机构表示了浓厚的兴趣。

X：待到多年以后，游戏这种艺术进入历史沉淀，在某个拍卖行里，必有周边会被喊出上亿的高价。



捐赠出的游戏文物

数字防盗版咖啡机

游戏防盗版技术大家都听说过，最近咖啡机也流行起了防盗版技术。著名的子弹咖啡机企业 Keurig 最近使用了一种新的锁区技术。在它新的咖啡机里，其他品牌的咖啡原料都不能使用。这样设计的官方解释是为了保证食品安全，但其实也是为了维护自己咖啡子弹原料的高额利润。

X：过几年会不会九阳豆浆机也推出这款数字防盗版？不是自家的豆子不让用。美的电饭煲呢？电饭煲里只能使用开过光的大米？



戏发售音乐最新专辑

桑尼·约翰·摩尔（艺名史奇雷克斯，Skrillex）是 54 届格莱美奖提名最佳新人。他获得了同期最佳舞曲录音、最佳电子专辑和最佳非古典混音三个奖项——不过这些对于不熟悉流行音乐的玩家都不是重点。重点是他最新的专辑《Recess》采用的首发形式是游戏首发。据说这张唱片已经隐藏在《外星骑士（Alien Ride）》中，随游戏一起发行到安卓和 iOS 平台。玩家在战斗中可以用激活彩蛋的方法听到专辑的全部内容。如果满意，还可以直接跳转到预订购买页面。

X：推广音乐的好方法。娱乐明星代言游戏，如果只是出席活动唱唱歌，那都太肤浅了。直接为游戏制作音乐，随着游戏一起发行，才能看出来真功夫。推广音乐 / 游戏的作用也很明显。


这位音乐人和游戏圈还是挺热络的，之前他给几个游戏配过主题曲。

何其低俗：偷窃营销《神偷》

为了宣传游戏《神偷》，史克威尔艾尼克斯在英国的游戏专卖店中举办了偷窃大赛。参赛者只有5分钟时间，要挑战打开一个紧锁的保险箱。耗时最少者可以获得冠军。据说这个箱子的设计参考了游戏那个时代常用的锁具模型。参赛者使用的开锁工具也只是两根铁丝而已。面对宝箱，大部分玩家都铩羽而归。冠军是一位19岁的小伙子，他仅用一分半钟的时间就轻易地打开了箱子。

X：当天，那里的地方报纸标题“警官日夜守候游戏店为哪般？”文章内容说了当地一个警察，拿着一本小册子，每天蹲点这个游戏店。偷窃游戏的优胜者要先到他那里登记名字才能领奖。



冠军，领取奖品后去向不明。

盗号之王：盗走四亿多美元

大规模比特币交易运营商Mt.Gox最近遭遇了强力盗号者的侵袭。交易平台上八十五万个比特币被席卷一空。公司遭受此劫难后，已经向法院申请破产保护。

比特币的特点就是匿名交易，资金流不可追踪。所以这样一次大规模的偷盗行为之后，市场上的黑金很难被追讨回来。被盗的比特币按照最高市价计算价值十亿美元，就算按照现在跌价后的价格也有四亿多。

X：比特币已经算是虚拟货币，不只是游戏币了。这样的黑客和普通盗号比起来就是偷银行金库和偷路边自动贩卖机硬币的区别。



人民微博做游戏上瘾 发布打战犯页游

上期杂志介绍过的“打贪腐”游戏。最近人民微博又推出了全新的抗战主题游戏“打鬼子”。游戏的玩法是普通的网页射击游戏。鼠标控制准星，点击鼠标左键开火。每回合游戏有20发子弹，操作优秀可以得到子弹奖励，连续击中可以奖励多发子弹。最终得分以靶心距离、射击速度等数据计算。游戏以靖国神社供奉的14个二战甲级战犯作为射击目标。

X：尝试了一下，这个靶子并非是固定不动，高难度下它会左右闪躲。对自己手速有信心的FPS玩家可以挑战。感觉做成页游略微简陋，做成手游还不错。



挑选靶子

电攻股票被正式纳入标准普尔500指数

北京时间4月1日早间消息，PCGG(67.72, -1.11, -1.61%)表示，已确定此前宣布的增发7000万股二次公开发行的价格，即每股55.05美元。以这一价格计算，PCGG此次将融资38.5亿美元。《电脑乐园：游戏攻略》的二次公开发行预计将于2014年4月1日完成。

在PCGG此次的7000万股售股中，其中2700万股来自投资银行、风险基金前期持股；而4300万股将来自编辑部，其中包括大熊(DA XIONG)的4135万股。PCGG表示，此次股票发行的收益将被用于“移动杂志转型和其他一般企业目的”。

需要指出的是，编辑部参与此次售股并不意味着他们减持PCGG的股份。本周，编辑部集体行使了一项期权，买入了6000万股PCGG的次级股票。此次售股的收益主要用于支付此前期权行权产生的税款。

PCGG同时宣布，在上周五美国股市收盘后，PCGG股票已被正式纳入标准普尔500指数。

X：不知道读者还记不记得2013年4月1日电脑乐园游戏攻略在纳斯达克上市的新闻。时间过得真快，转眼就已经一年过去了，又到了四月头上。



电攻股票一年来走势

编：X 先生　美：grass

游戏光片



《海岛大亨 5》最近放出了几张宣传图。这代游戏将会有更好的交易机制、科技研究、发展路线。它同时支持多人合作和竞赛。新的游戏画面会支持更多的建筑类型和“微观视角”。你可以从这张截图中看到，建筑细节更丰富，人物角色数量也变多了。游戏成品最快在今年夏天上架。

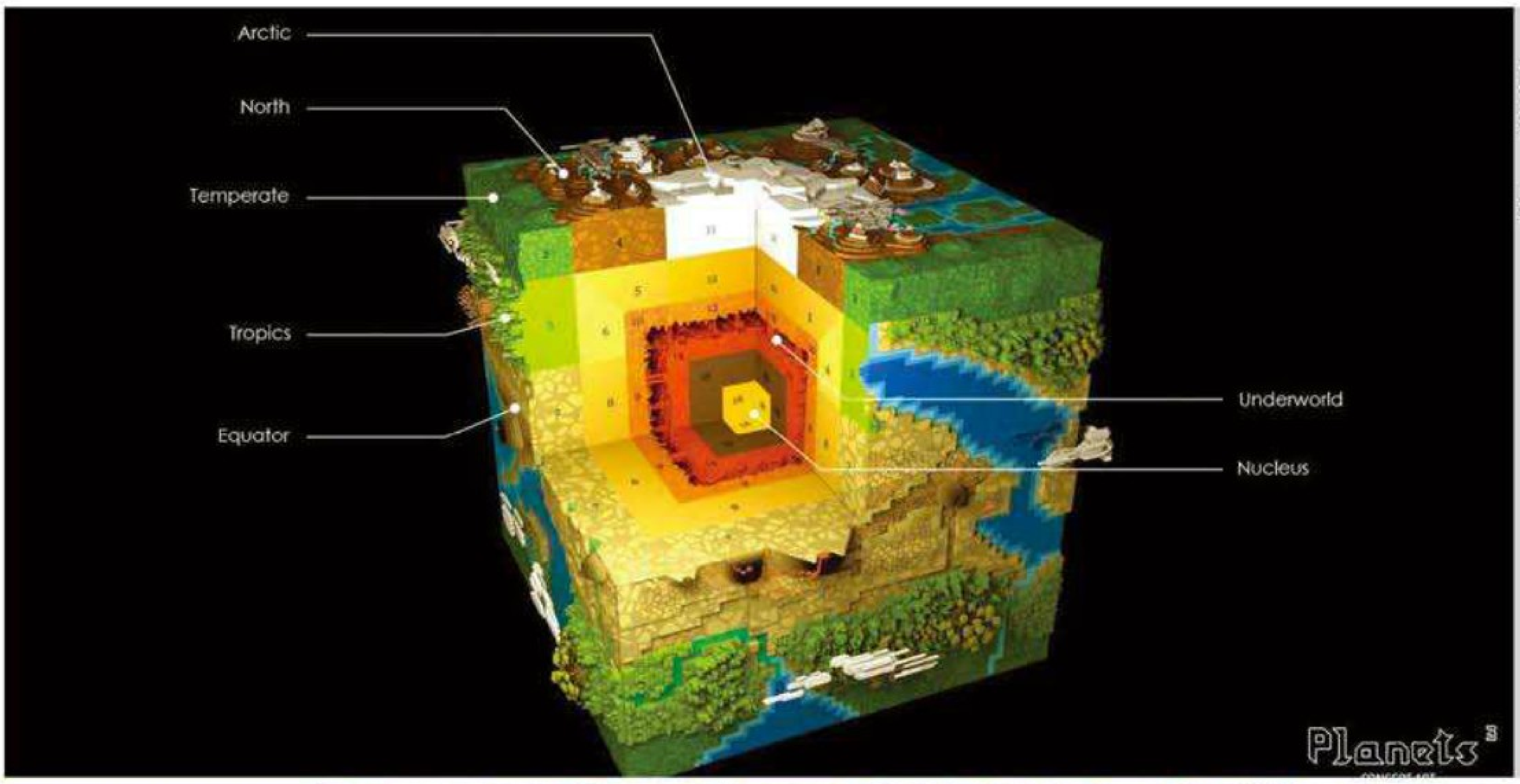




《上古卷轴 OL》马上就要开始运营（当然不是在国内）。这是一个大型的，你想去哪儿就去哪儿，想干什么就干什么的游戏。所以我们在游戏中可以看到大气恢弘的世界城镇。它的游戏画面和《天际》比较似乎更加朴实。老玩家很容易在里面见到熟悉的身影。



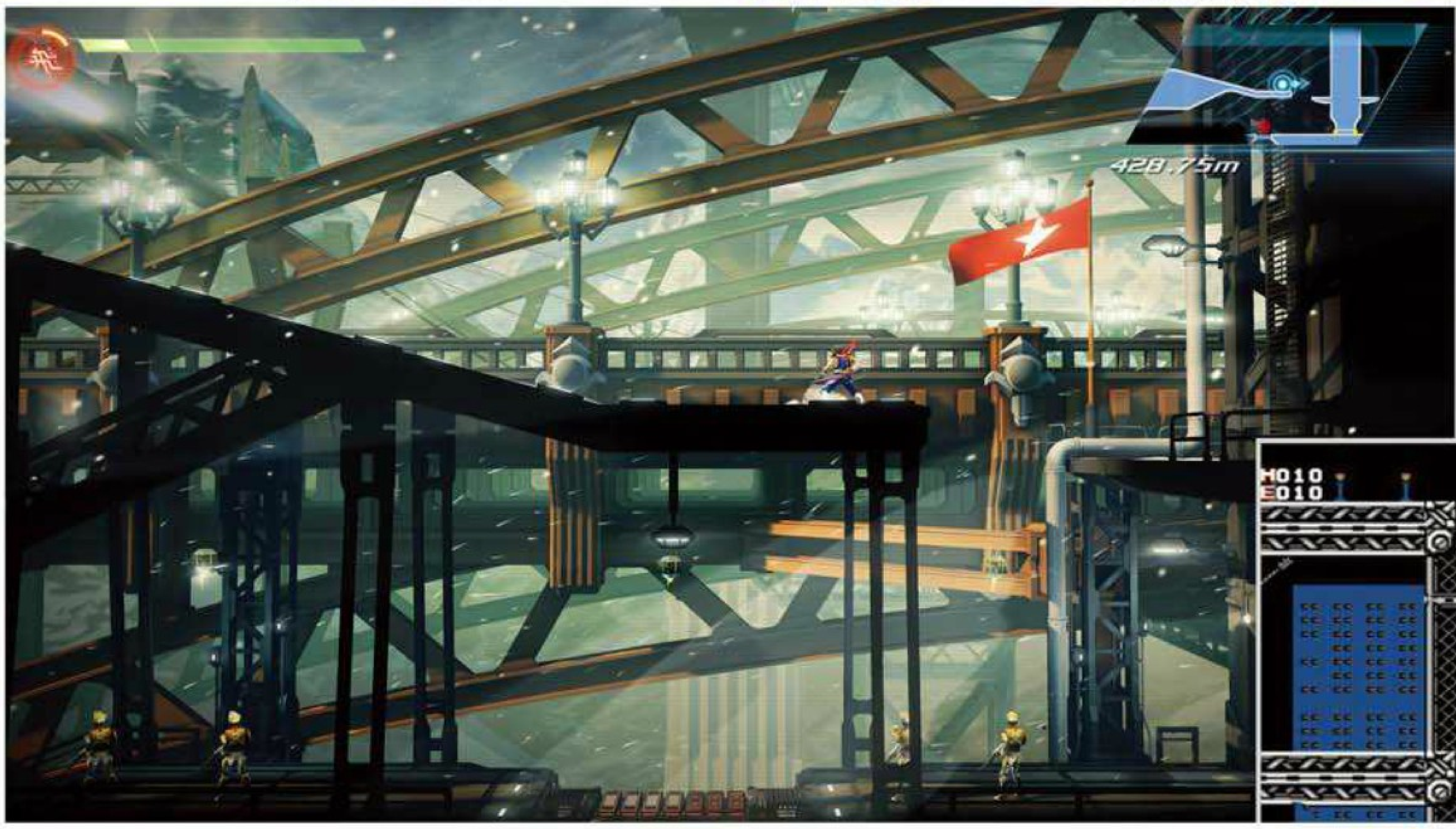
《暗影：异教徒王国》是一个全新的动作 RPG。玩家扮演一个看似邪恶的吞噬者，可以在人类正常世界和暗影世界之间来回穿梭。主角的特技是吞噬敌人的灵魂。在战斗中，会有另外几位团队成员给玩家提供支持。这张截图是实际的游戏场景，有浓浓东方风味，本作今年登录 PC。



《行星三次方》是一个 3D 开放世界的像素游戏。它的玩法就像是一个加入第三维度的《我的世界》。打造和探索依然是这类游戏的重点。

这款名为《灰蛊（Grey Goo）》的游戏采用即时战略玩法。游戏强调建筑建造、经济运转和单位生产。故事的情节发生在一种科幻末日之后，一共有三个种族，他们在末日后的世界使用科幻的建筑和武器相互争斗不休。游戏讲究策略选择，简化操作难度。





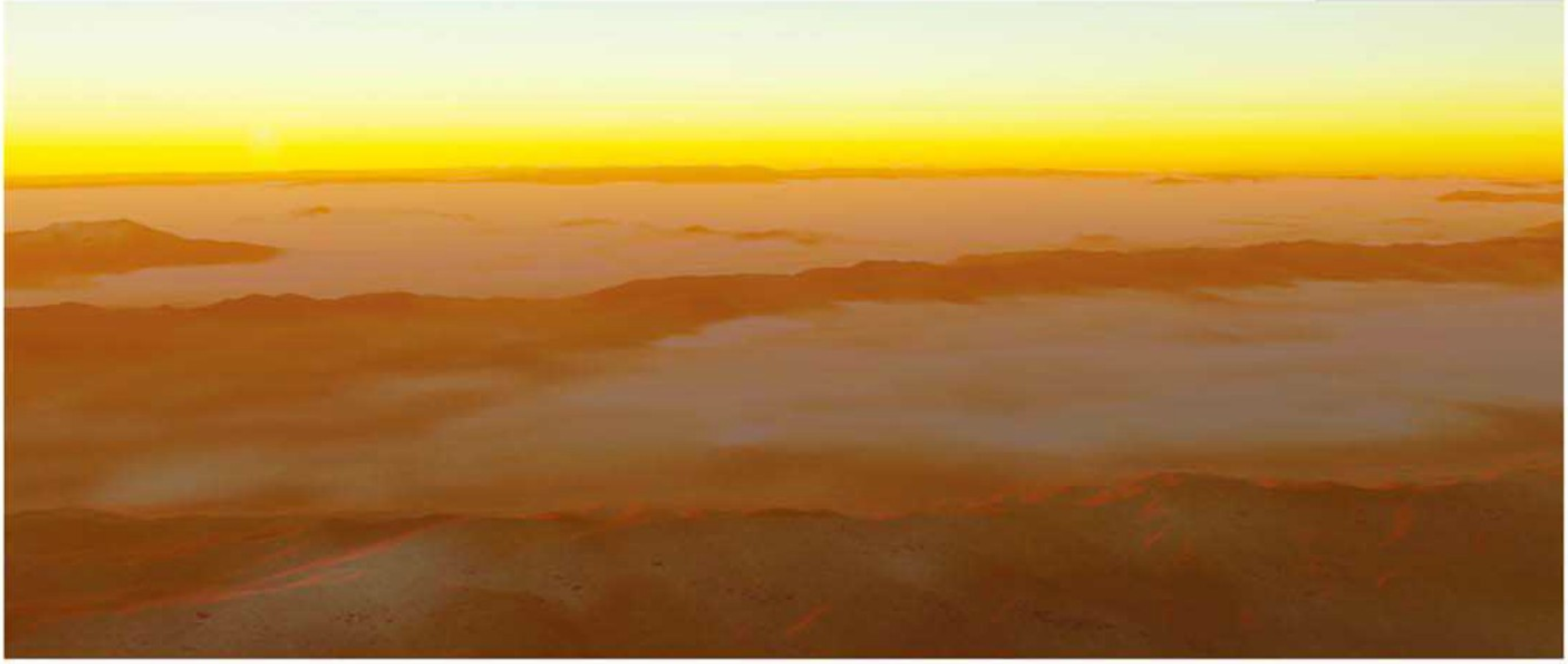
这张截图来自重制高清版本《出击飞龙》，和它对比的图是多年前的老版本。新版本的大小有 3.4G，而早期的老版本才 5.5MB，画面进步很明显。





这张截图来自《植物大战僵尸：花园战争》的指挥官模式。它看起来结合了FPS的空中轰炸视角和原始的PVZ塔防玩法。

这张图看似是艺术摄影，其实来自用Outerra 引擎制作的游戏Anteworld。这款引擎已经开发出来有一阵子了。它可以无缝渲染出整个地球，特别擅长高精度的大场面。但是真正基于它的游戏还未出现，目前只能用来看看风景。



《战机世界》国服最近开启了几次试飞。这款游戏能和《坦克世界》帐号联动，不少战争游戏爱好者应该会喜欢。从这张截图可以看出来，游戏强调真实驾驶技术和团队合作的玩法。技术党和数据达人应该能玩得愉快。





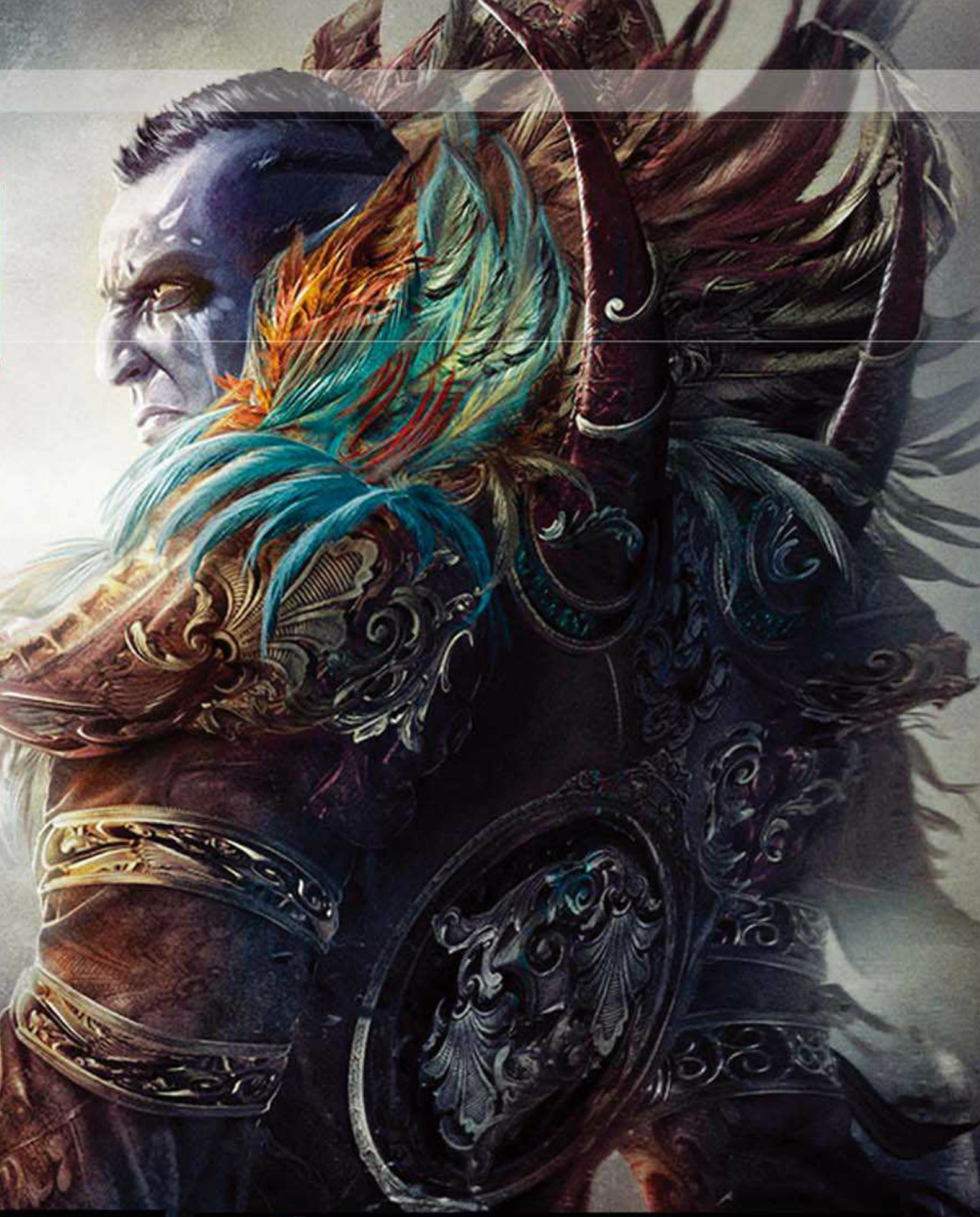
《奇异世界：新口味》是“奇异系列”高清化的下一部作品。主角需要运用跑、跳、攀爬等动作逃脱敌人追踪。这款游戏采用Unity开发，今年内登录PC平台。如图所示，它的画面也是走“奇异”的风格。



《太空塔防》是一个单人制作的独立游戏。它在塔防系统中加入了动态的机制，玩法自由无束。你需要在一个平台上加装防御塔，清除前方的太空垃圾，随后和其他战斗平台火拼，最终走上太空堡垒之路。相信建造的成就感也会吸引一部分人。



《龙腾世纪 3：审判》最近放出了几张全新的游戏画面图。这款游戏已经进入制作周期的结尾阶段，预计今年秋天可以完成。新游戏会有更高的自由度，B 社（BioWare）也会为它投入更多资源。



游戏关键字

动态无锁定即时战斗
国产 发电攻微信
大作 领黑丝礼包
不免费？免费！蒸汽
欧美奇幻朋克

编：Samtown　美：grass

综合评分

8.5

画面	
音效	
剧情	
创意	
操作	

游戏评级

18+

游戏类别	MMORPG
开发运营	蜗牛游戏
官方网站	hj.woniu.com
目前状态	火爆公测中

推荐人群：暗黑系动作角色扮演爱好者，重金属欧美风男人的世界



阿汤

一般情况下听到“黑金”这个词大家肯定第一时间联想到石油天然气、贵金属这些高昂的稀有资源，这是全世界给予其价值肯定的代名词。而把它用来作为一款网游的名字，其用意也显而易见，除了表现出游戏背景剧情所围绕的核心资源外，更多的还是表达了开发运营商对这款游戏品质的自信以及玩家对它的期待和认可。《黑金》可以说是2014年第一季度甚至是上半年唯一够得上大作风范的国产网游作品，也是蜗牛游戏历时多年研发的公司主打品牌之一。看到标题的朋友一定想问，怎么才算是够“黑”呢？接下来就请看我们为大家整理的《黑金》公测前后，游戏内外竖起的五面黑旗！

够黑才能亮真金

黑金



游戏画面还是相当华丽唯美，色彩光影也调整的很好

《黑金》是蜗牛旗下新推出的双面魔幻题材3D网游。游戏采用西方蒸汽科技与原始奇幻部落文明相结合的全新元素，强化传统魔幻网游的PVE玩法并创新的加入了多人载具对抗和类DOTA战场等多种新颖的 PVP特色模式。2012年发布至今已经获得多项国内外游戏大奖并且远赴美国开服运营，受到了国外玩家的肯定。日前国服的公测已于3月21日开启，玩家登录官方网站活动专题即可领取价值388元黑丝特权礼包。

黑云压城 现恢弘史诗背景

《黑金》的故事发生在蒙特尔世界（Mental World），这是一个充满挑战的神奇世界，主要由格兰蒂尔与艾森赫特两个大陆构成，这两个大陆被世界中央狭长的艾利斯卡加山脉分隔开来。在这个世界中，存在着一种名为“黑金”的资源物质，它既能够为魔元素法师提供魔法力量，又能够为蒸汽机械提供强大的科技动力，甚至产生了“黑暗蒸汽”这样结合魔法与蒸汽动力的奇妙能力。历经沧桑，不同的自然元素逐渐与大地中的特殊矿物结合，形成这个世界 上最神奇的物质黑金。黑金以各种形态蕴藏在俄兰蒂尔大陆上一些特殊的区域。根据所含的元素不同，黑金呈现的色泽也会有所区别，火元素、土元素、风元素在俄兰蒂尔形成了形态各异的黑金。黑金资源也将因为格兰蒂尔大陆与艾森赫特大陆两个世界的交点，两个分割开来的大陆因为资源“黑金”的稀缺而进行了长达近2000多年的纷争与战斗，引发无数传奇的故事。



看我的猎豹坐骑帅不帅



这个飞行坐骑让我又想起了魔兽



有别于传统坐骑的战斗也是一大亮点

黑马本色 超级引擎和特色系统

《黑金》采用蜗牛自研非商业3D引擎“Flexi”打造，全新的引擎包含游戏客户端、服务器 、内容编辑工具支持着《黑金》的基础项目建设，在高度优化的完全动态的实时光影系统，使得《黑金》动态的人物阴影和树叶摇动时的投影，阳光透过树叶缝隙产生的光柱都能够使玩家产生身临其境的感觉。次世代精致的3D画面，《黑金》全方位呈现出全新的蒸汽魔幻世界。在以蒙特尔（Mental）大陆为核心《黑金》世界中，任何物体都栩栩如生，潺潺的流水、茂密的丛林；代表蒸汽机械阵营的太空艇；代表奇幻魔法阵营的召唤生物、狼人都将呈现出精美细腻的形态。

同时，《黑金》还引入了全新的事件理念系统，将传统游戏中的任务系统动态化、随机化，摆脱以往与NPC文字对话接取任务完成提交即可获取经验助力角色成长，重新定义角色在养成思维上的固有模式。在《黑金》中，游戏会在世界范围内随机地加入会让环境改变的事件和效果，通过视觉以及听觉等各种不同的途径去让玩家了解这些改变，然后进行一系列的玩家行为来保持阵营的发展以及世界的发展，最终助力角色在游戏中的成长。

黑白分明 多种族职业个性鲜明

《黑金》世界设计了两大阵营、六大种族（4个已开放）、十二大职业可供玩家自主选择。两大阵营分别位于东部大陆的格兰蒂尔联盟和西部大陆的艾森赫特王国。玩家选择阵营后将可以进行种族选择，即野




韩味十足的角色设定

蛮人、Koshs、人类（隶属于俄兰蒂尔联盟）、血族、矮人以及蒸汽人（隶属于艾森赫特王国）、 仲裁者。每个种族都各有自己鲜明的特色，包括各个种族各自的故事背景、城市、能力天赋以及不同的运输方式和载具。因此，《黑金》不同阵营间截然不同的习俗、风貌和特色，也将带给玩家多重的感官体验。

另外，职业之间的打斗系统在传统网游的设计理念中，无非是同类型的战法牧站桩式输出。及此，《黑金》研发团队试图竭尽全力地将以往同类游戏所回避的各类打斗技术呈现给玩家，在《黑金》的世界里，打斗将不再是站桩式虚无空洞的数值伤害，游戏将会通过各种操作技巧来进行运动式的战斗模式，让玩家在体验对抗的过程中，既可以感受战斗的乐趣，又可以享受爽快的打击感。



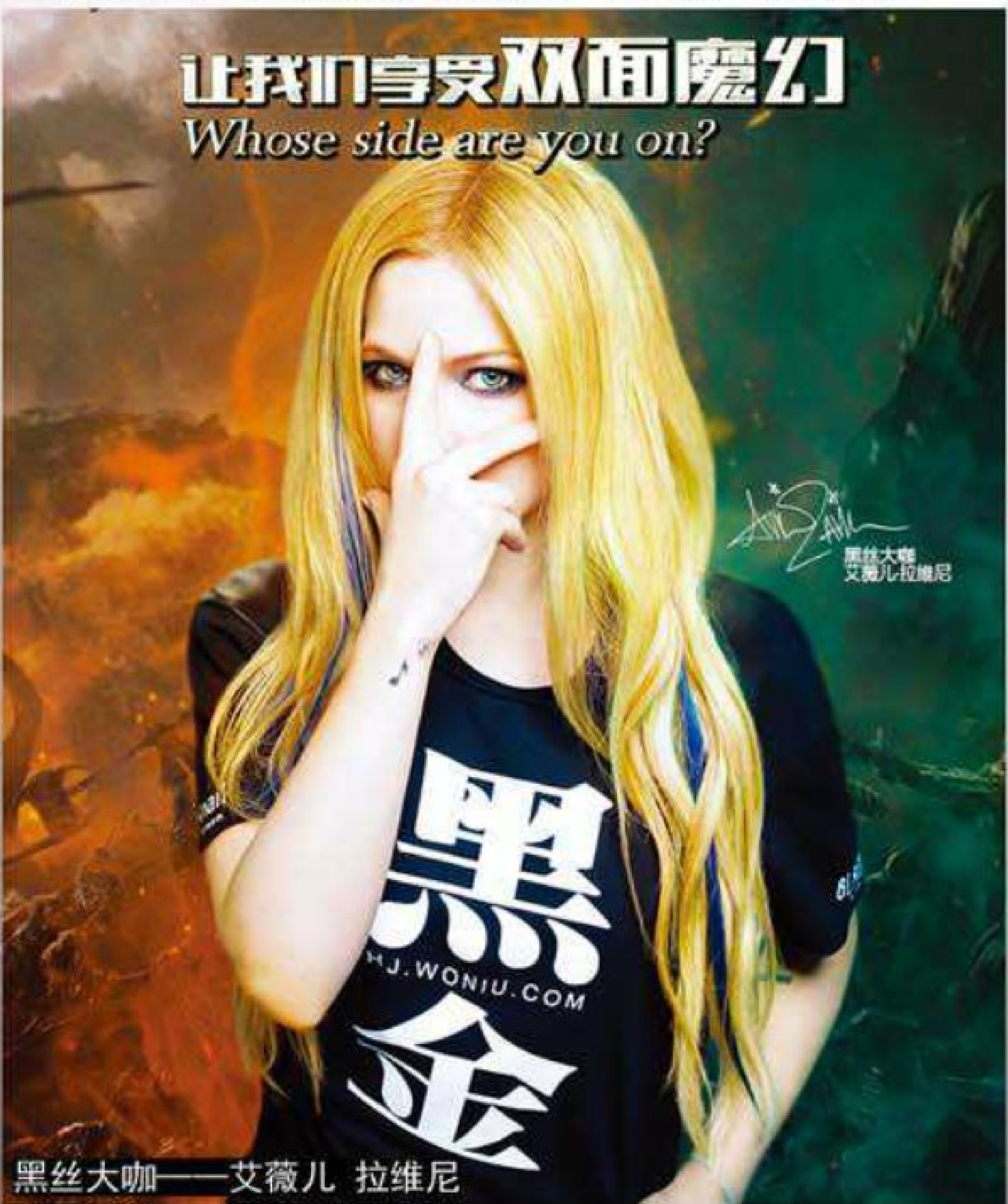
存档收费能否开启新的网游收费模式？

拒绝黑心 玩家自愿存档收费

《黑金》采取的是自愿收费模式，也即存档制收费，其力争在打造公平公正的游戏环境基础上，让广大玩家根据自身的意愿为所付出的游戏时间付费。对于不满意的游戏时间，玩家完全可以选择不付费 ，可以说游戏的自愿消费时代已经来临。自愿收费模式摒弃了＂传统时间收费＂强制收费的弊端以及＂传统道具收费＂导致的游戏不平衡的缺点。在实际游戏中，系统会对玩家的游戏行为自动生成时间存档 （也可由玩家手动结束），玩家只需对时间存档付费即可获得存档内的装备和材料。

传统游戏中，用户付出的游戏时间要么被忽略（商城游戏），要么作为一个独立的概念（点卡收费），而在黑金中，用户的游戏时间被合理规划，玩家的游戏行为直接关系到存档品质的好坏，即获得额外收益的多少。也就是说时间存档的价值大小，决定权完全在于玩家。《黑金》每天都会有2次免费获得存档的机会，所以合理用好这 2 次获得存档的机会便是免费玩家需要注意的。另外一点就是存档中只是额外的获取装备的一种途径，正常副本生成的装备可以直接获得，免费玩家也是可以一样玩得开心。


丰富的坐骑属性界面



黑丝大咖——艾薇儿 拉维尼

黑丝大咖 签约艾薇儿铸造巅峰魔幻

日前，蜗牛官方宣布旗下双面魔幻网游《黑金》正式与国际摇滚天后艾薇儿？拉维妮签约，艾薇儿成为最大牌“黑丝大咖”。艾薇儿有着生气蓬勃的鲜明个性和纯真的魅力，她既有甜美的声线，又有狂放不羁的演唱方式，16 岁就出道并红遍全球的艾薇儿，用叛逆的摇滚释放她心中压抑已久的另一个自我。如今，随着艾薇儿标志性的烟熏眼妆越化越淡，她又不全是当年那个叛逆的朋克少女，回归了几分小女人的成熟。无疑，双面的个性让艾薇儿成为本次签约《黑金》的最大亮点。

此外，本次《黑金》签约艾薇儿的计划实际上与《九阴真经》李连杰代言也有着异曲同工之妙，都是在结合游戏主题的基础上，用国际级游戏品质与明星效应产生联动，在网络游戏领域进一步提升品牌价值。未来，蜗牛可能将在跟多的游戏产品上延续签约国际巨星的操作模式，将高品质的产品和高格调的品牌捆绑作为基石，高开高打与国际接轨，为更好的拓展全球市场做足准备。

一黑到底 新版本三大特色抢先看

此外，《黑金》新版本已经全面开放，新增职业“狩猎者、流浪法师、神枪手、黑暗祭祀”，十二大职业集结的史诗战争已然上演。国内第一魔幻的世界之门已经开启，如果你喜欢魔幻风格、酷爱秀操作并且热衷阵营争霸，全新的蒙特尔大陆期待您的加入！

新增四大职业

新版本中，奇幻阵营俄兰蒂尔联盟开放了流浪法师和狩猎者两个职业，而蒸汽阵营则开放黑暗祭祀和神枪手与之对应。相比于原有的八大职业来说，新增的四个职业在技能设定、角色定位方面更加合理，为玩家 PVE、PVP 带来更多的玩法空间。

风神之怒 流浪法师

职业关键字：控制、辅助、远程、法术

流浪法师拥有出色的魔法攻击、控制及增益能力。无论是团战还是个人战斗，流浪法师都能运用超强的控制技能从容面对，即便是在劣势的情况下，如果操作够好也能至敌人于死地。



驯兽专家 狩猎者

职业关键字：宠物、生存、近战、物理

狩猎者是中近程攻击型战士，放弃猎弓而选择巨斧等强大兵器，使得他们的技能极具侵略性。狩猎者可以通过快速地走位与宠物衍生出多种配合技能打法，各种己身增益和敌方减益效果齐发力，召唤野兽之魂凶猛地撕咬对手，造成致命伤害。





热武器专家 神枪手

职业关键字：高伤害、远程、物理

神枪手对枪械的钻研达到了顶峰，他们能够熟练使用各类长枪、短枪，在战场上可以造成恐怖的输出，是敌人的噩梦。战场上，神枪手可以远程狙击敌人，也可以近距离射击，而且身手敏捷，来去自如，百步之外取敌首级是神枪手最擅长的事情。



死亡使者 黑暗祭司

职业关键字：召唤兽、持续伤害、远程、法术

黑暗祭司除了能够召唤黑暗之灵辅助战斗外，他们同样还擅长使用诅咒魔法远程削弱敌人目标。激烈的战场拼杀给黑暗祭司营造了展现自我的舞台。死亡的士兵越多，黑暗祭司就越强大，越是接近战争尾声，黑暗祭司就越是无人能敌！



更加简洁明亮 游戏画面全线升级

除了增加新职业外，新版本游戏在场景画面、UI 界面、捏人系统等方面得到了质的飞跃。其中 8 大种族的新手村场景全部重新设计，新场景避开了以往灰暗的视觉效果，取而代之的则是给玩家带来明亮轻快的游戏体验，更加符合魔幻的主题风格。游戏整体 UI 全面改版，简洁的 UI 界面风格，扁平化的设计理念，精细的 UI 元素，给予玩家更加舒服的视觉享受，使其更具有整体性，提高操作体验度。



游戏中的技能界面



新增载具战场 打响辛普森攻防战

载具引导战场是一个新手体验性质的战场玩法，通过辛普森攻防战的剧情，逐步引导玩家体验黑金无锁定战斗、特色载具战斗，同时创新的场景表现系统，将会给玩家带来绝无仅有的视觉感受，体验真正的影视游戏。随着辛普森攻防战的剧情展开，玩家每完成一道军令，便会获得一份神秘奖励，为未来的游戏历程披荆斩棘，每个角色一生只有一次的机会，千万不要错过。





Final Fire

■编：小P羊　■美：grass

游戏类型：第三人称射击
开发运营：中青宝
目前状况：待测
官方网站：ff.zqgame.com

提到载具射击网游，想必不少玩家首先想到的会是《坦克世界》这类以二战时期为背景的作品。如果你已经玩腻了落伍的虎式、豹式等坦克，那么《Final Fire》这款由中青宝自主研发运营的游戏，可能会为你带来一种全新的体验。这款自诩为“中国军事革新大作”的网游，不仅以现代战争为舞台，还在游戏中展示了中国现役最尖端的军事装备，本期就让我们一同来看看这款游戏的特色。



类似中东沙漠的地图

游戏配置要求较高

早在今年的1月份，有关《Final Fire》（简称FF）的部分消息就在网上传开了。这款游戏最初以《最后一炮》为名，从当时公布的游戏画面来看，FF拥有非常出色的场景刻画，无论是光影、水反还是景深效果都十分卓越。同时，游戏中的载具单位也有非常精细的刻画，软粒子打造的载具表面呈现出高度拟真的细腻纹理，装甲车上的履带、齿轮、螺丝等部位则有棱角分明的表现。

当然，高画质也意味着游戏对玩家的电脑配置同样有较高的要求，据悉，FF的基本配置要求是4G内存、GeForce8600GT以上的显卡，这样的配置要求不知道比《坦克世界》高了多少个档次。


出色的水面反射效果

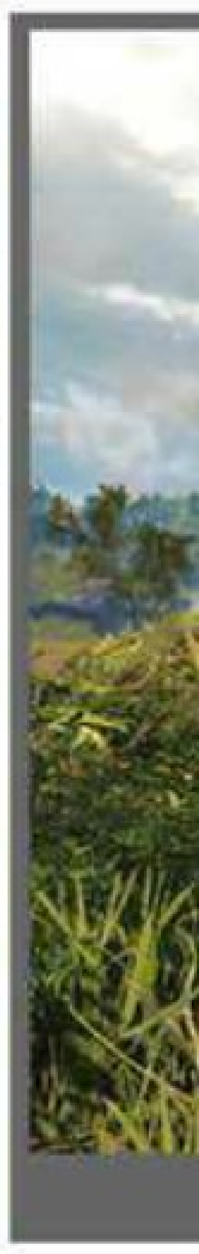

空中的云彩和景深效果出众


海空单位

游戏不只有坦克

尽管官方展示的游戏画面令人惊艳，然而早期的FF只公布了游戏中的一些主战坦克，虽然这些载具的确属于现代武器的范畴，但是一些骨灰级玩家还是对FF所宣传的现代战争表露出了质疑的情绪，毕竟现在有太多的装甲类游戏，而且十分讲究各类车型的配合作战，要是FF只有主战坦克的话，那就变成一款大家“蹲坑”的游戏了。更何况在现代战争中，还有更加强大的空中和海上单位。

或许是为了打消玩家们对国产军事网游的质疑，中青宝在今年3月放出了FF的印象站。出现在首页上的“陆”、



“空”、“海”三个导航按钮，无疑表明了FF并不是一款只有主战坦克的游戏，而是囊括了海陆空三种载具和三类战斗模式。不过，目前网上透露的比较多的还是这款游戏的陆上模式。

地面装甲分5个系列

以本作的陆战模式为例，游戏将为玩家带来全球范围的各类现代装甲单位，据悉，这款游戏的装甲单位被设定为5大系列，包括：中、俄、美、欧以及中东，每一个装甲系列都会有自己的升级科技树，并且装甲的数据、特性和薄弱部位都有差异。至于如何利用弱点，更有效地破坏敌方的装甲单位，就需要玩家通过游戏来摸索和实践了。


新式的战斗机


游戏实际画面


这是传说中的车库场景?

每个地面装甲单位均有以下几个重要属性，包括：火力、防护、机动性。其中，火力不仅反映着地面装甲的每秒伤害，也反应着地面装甲的穿透率。而装甲单位的防护则由该单位的生命值、护甲和跳弹率（类似于RPG游戏中的闪避率）构成，至于机动性，则涉及装甲单位的发动机功率和最大速度。据悉，本作的地面装甲共有5个升级部件，包括：车体、炮管、炮塔、发动机和履带，这5个部件分别影响到装甲的防护能力、火力、综合性能以及机动性。玩家在FF中可以通过战斗来积累经验以及金钱，而要想升级坦克的部件，强化坦克的性能或者解锁科技树中的高级坦克就需要花费经验值和金钱。

陆地模式酷似坦克世界

提到操作，从网上流传的操作指南来看，FF的地面装甲有着和《坦克世界》相似的移动操作和自动档位设定，其中，控制坦克前后左右移动的按键是大家耳熟能详的ASWD，R键作为前进档可进行速度1-速度3的切换；F键则是可以进行两档设置的自动后退档。而在瞄准、射击的操作方面，玩家可以通过移动鼠标进行炮塔的旋转和炮管的升降，并使用鼠标左键开火。要注意的是，装甲开火后有一定的装填时限，另外，你还可以利用鼠标滑轮调节视距以便更好的瞄准，而键盘上的Shift键则可以进行开镜操作。有意思的是，FF还有载具特殊能力和车灯的设定，并有与之对应的G和F键，这是不是意味着你可以打开车灯吸引对方集火呢？看来本作的实际操作还要等游戏正式开测后才能了解。

除了上面介绍的内容外，FF中还有补给系统的设定。玩家可以通过装备或使用补给来提升坦克的战斗力。补给分为配件、给养、弹药（必带）三大类，每辆坦克最多装备3个配件或给养品，繁多的补给品类型无疑增加了游戏的乐趣和变数。

最后也特别一提这款游戏目前已知的战斗模式，FF采用的是10V10的战斗模式，玩家可以通过两种途径获得胜利。其一是占旗，只要交战双方中的任一方成功占旗，则判定该方胜利，战斗直接结束。第二种获胜途径是在战场时间结束时，根据双方击杀数量来判定胜负。如果交战双方在一局战斗时间结束后，均未成功占旗，而且连击杀总数也一样的话，则判定双方平局。


隐藏在草丛中的装甲单位



古剑奇谭网络版

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 角色扮演
游戏开发 上海烛龙
目前状况 待测
官方网站 gjol.gamebar.com

由上海烛龙开发的《古剑奇谭》系列，称得上是继"仙剑"和"轩辕剑"之后最成功的国产RPG游戏。就在去年8月，《古剑奇谭》的运营方在《古剑奇谭二》的发布会上透露了《古剑奇谭网游版》的开发进度。当时透露的消息是online版不会采用道具收费的运营模式。就在最近，烛龙公布了online版最新的CG动画，并透露这款游戏可能会在2014年年内推出，而本期，就让我们一同来了解《古剑奇谭网游版》现已公布的游戏特色吧。

首先是游戏画面，《古剑奇谭网络版》和《古剑奇谭2》同样采用了Vision引擎来表现庞大的游戏场景。提到Vision引擎，其最大的特色就是对多平台游戏的支持。另外，Vision引擎还善于处理物理物效比较复杂的即时制战斗。或许正是因为《古剑奇谭网络版》将采用全新的即时战打法，开发者才将开发"古剑1"的Gamebryo引擎更换为了Vision引擎。从目前官方公布的游戏截图和视频来看，《古剑奇谭网络版》的游戏场景拥有不俗的光影效果和可圈可点的贴图建模。而如此精致的场景刻画，无疑让游戏的东方风情更加充满韵味。


游戏公布的早期截图



"提到《古剑奇谭网络版》的战斗打法，开发商烛龙方面发微博透露游戏会采用无锁定的即时战斗形式。这一战斗方式无疑比单机版的回合制战斗更加带感。"


充满少数民族风情的人设

三柄神剑悉数登场

而在故事背景方面，《古剑奇谭网络版》也继续承袭了单机版的世界观。虽然官方公布的新作内容还不多，但是不少玩家已经在《古剑奇谭网络版》的概念站中，看到了系列作最重要的三柄剑——五帝之首剑、凶剑焚寂以及昭明同时现身了。玩过单机的朋友都知道，凶剑焚寂和琴仙太子长琴有关，而五帝之首剑和昭明剑则涉及到东方文化中的三皇五帝，这似乎意味着人间势力和上古时代的纷争会继续在网络版中上演。对于想要深入挖掘古剑系列的故事剧情的玩家们而言，《古剑奇谭网络版》的剧情似乎也同样值得期待。




概念站上出现的三把神剑

已确定会有 6 大职业

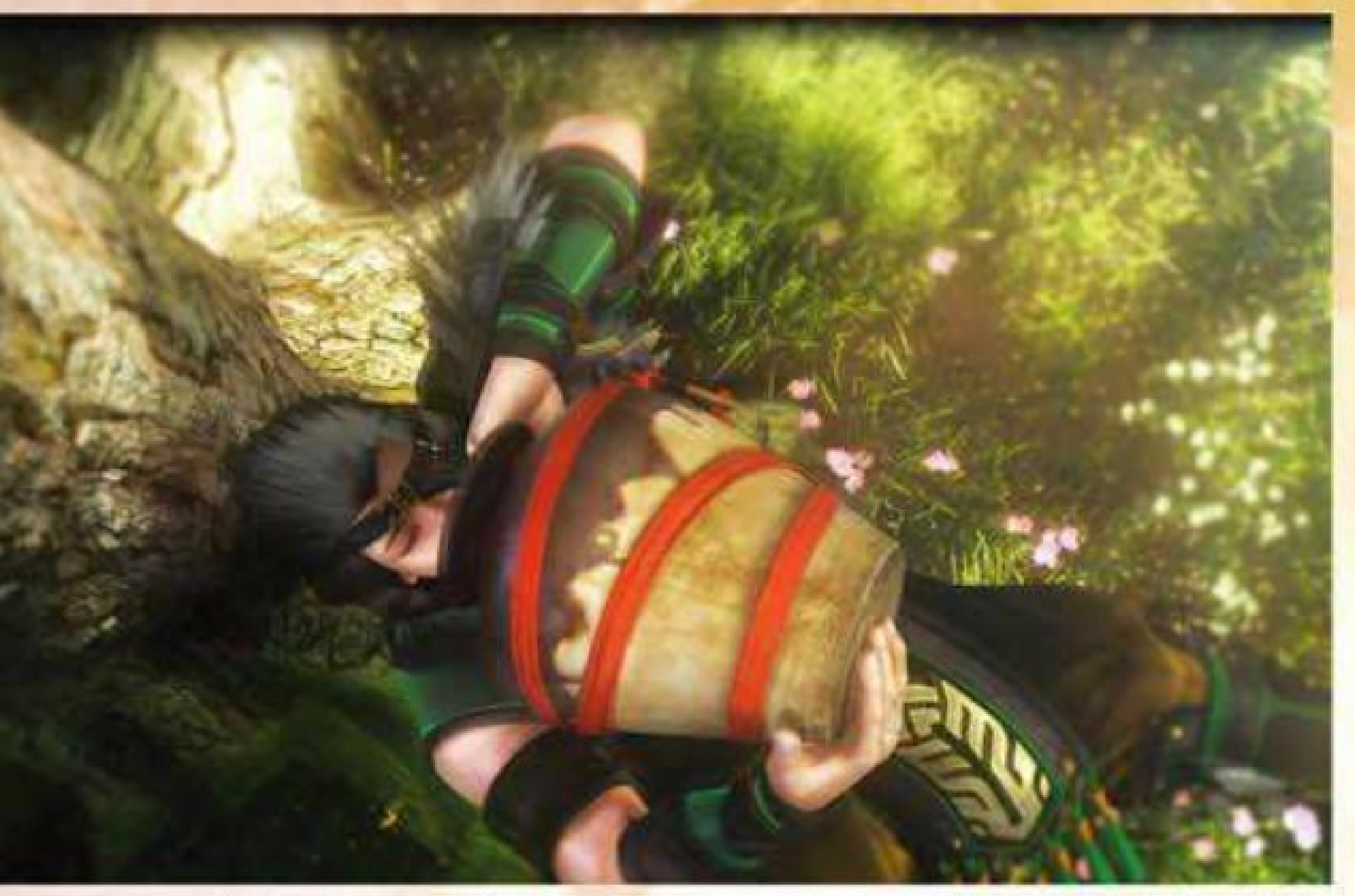
说到《古剑奇谭网络版》最近公布的重磅级消息，这里自然要特别一提游戏的职业设定。《古剑奇谭网络版》目前公布了六大职业，已经确定名字的职业包括：新风、妙法、天罡、司命和御剑，而第六职业目前仍处于保密状态。这里也简单介绍下已经公布的 5 大职业的相关消息。



司命：常入世传道，负责将博爱的信仰传递给各地的人。同时又是具有审判使命的仲裁者，会对荼毒人命、助纣为虐等作恶多端的人进行严厉的惩戒。司命平日修行女娲功法，他们中也多心灵手巧之人，负责制作蕴含了祝福护佑之力的福器。



天罡：驻守在百草谷，保护并协助墨者的军事化武装力量。在单机游戏《古剑奇谭 2》中，女主角闻人羽就属于“天罡”部队，而网络版的天罡职业预计会是一个类似于坦克或近战物理输出的职业。



斩风：在《古剑奇谭 2》中，斩风同样是驻守在百草谷中的一支武装力量，其战斗特点和游侠比较接近。不过在宣传 CG 中，斩风却是一个随身携带着酒坛和重剑，且带着单眼眼罩的角色。从角色的造型来判断，《古剑奇谭网络版》的斩风很可能被定位为物法结合的近战职业。



御剑：在《古剑奇谭 2》中，御剑属于太华山门派中的一支，擅长以气御剑惩妖除魔。宣传 CG 中的御剑弟子也很好的诠释了这一句话，推测御剑这一职业或许是本作中的近战、远程复合型职业。



妙法：和御剑同属于太华山门派。不过，在《古剑奇谭 2》的设定中，平日里习法学符的妙法弟子倒是不怎么熟悉御剑之法。视频中的妙法弟子所使用的武器更是古琴而不是剑，看来这个职业会是个标准的远程 DPS。另外，考虑到古剑系列中使用琴的角色只有太子长琴一人，妙法的最高境界或许会与之相似吧。

关于六大职业，还有一点可以确定的是，游戏中的三个出生地分别为补天岭、太华山以及百草谷。每个出生地会对应游戏中的两个职业，比如太华山分御剑和妙法、百草谷分天罡和斩风，而补天岭无疑分司命和神秘的第六职业。



疑似神秘的第六职业

游戏不卖道具

最后也顺便介绍下这款游戏未来可能采取的运营方式。之前提到过，《古剑奇谭网游版》将不会采用免费卖道具的盈利方式。有说法称，该作会采用类似 WOW 的计时收费运营模式，这对玩惯了“免费的付费游戏”的玩家而言，可能入门门槛稍高。不过，在没有外挂等恶意软件影响的情况下，这样的运营模式能更好地保证游戏的平衡和公平性。顺便一提，《古剑奇谭网游版》目前仍处于开发阶段，何时开放首轮测试目前尚无法确定，不过既然官方已经公布了职业的宣传视频，预计年内至少会有个测试版本供大家体验吧。



可能在网络版中出现的宠物



黎明之门

■编：小P羊　■美：grass

游戏类型 推塔竞技
运营公司 EA
开发公司 EA、Waystone
官方网站 www.waystonegames.com

自从LOL大红大紫以后，MOBA类游戏便有了泛滥的趋势，不过这并不能阻止游戏开发商们继续加足马力进军MOBA游戏领域，而这次要介绍的《黎明之门（Dawngate）》便是大名鼎鼎的EA和Waystone共同开发的一款MOBA游戏。从官方的宣传来看，这款游戏的噱头是可供玩家们自行打造充满个性色彩的英雄，而且游戏的内容和故事还会受到玩家社区的影响而不断变化！话又说回来，EA的招牌游戏毕竟是“模拟”系列，它在MOBA领域里能玩出什么花样呢？

英雄设定仍然中规中矩

要知道《黎明之门》是一款怎样的MOBA游戏，首先要看的自然是这款游戏的画面。我们都知道，一局30分钟左右的MOBA游戏带来的一般是高刺激、高强度、高对抗的体验。很少有高手玩家炫耀自己“5档画面”玩MOBA，大部分情况下，热衷激烈对抗的玩家们都会默默地关闭游戏中的很多画面选项，以避免不可预估的卡顿影响到自己摘得胜利果实。所以，不占用太多资源的卡通风格画面成为了不少MOBA游戏的首选，而在画面的设计上，EA也放下了一贯高大上、狂吃资源的写实画面，转而以可爱的卡通画风打造《黎明之门》。本作除了游戏场景和英雄角色充满小清新色彩以外，游戏中的野区中立怪物也拥有激萌的造型。当然，画面“萌”不能当饭吃，游戏好不好玩还要看英雄和地图的设定怎么样。

之前提到过，EA宣传玩家可以在这款游戏中打造充满个性色彩的英雄，然而从内测公布的24个英雄来看，《黎明之门》的英雄技能还是由1个被动技能和4个主动技能所组成。同时，本作的职业定位也还是ADC、APC、半肉、辅助、坦克和刺客这些令人熟悉的设定，那么，所谓的打造个性英雄究竟从何谈起呢？或许这款游戏的装备系统，才是EA想要强调的内容。


游戏画面充满萌元素



战斗也以5V5形式为主



英雄原画



游戏中的装备都是单件升级型的

和热门的LOL不同，《黎明之门》的角色装备是不存在合成选项的，玩家在商店里购买装备的时候，可以看到系统推荐的各类可选装备，游戏甚至还十分友善地列出了出门装、核心装、输出装以及抗压装这四种类型的装备供玩家参考，而当你购买了装备以后就可以针对单件装备进行升级了。这里要特别一提的是，本作的装备升级居然也有选择分枝，譬如，名为“意志（will）”的一件装备就可以升级两次，第一次升级有四个可选分枝，第二次升级则有三个选项。顺便一提，《黎明之门》的道具栏也是6格。

符文页可当七巧板玩

虽然本作的装备体系和LOL大为不同，不过同样设计有符文页和召唤师技能。先来看看《黎明之门》的符文页系统，和LOL的在插槽式符文页不同，《黎明之门》的符文页有个独具创意的设定，那就是符文页被设计成为了一个七巧板，而符文石则是形状各异的几何图形。如何将各类符文石填满符文页，就是玩家需要动脑筋的地方了。另外，符文石上还要镶嵌不同颜色的宝石来获得加成效果。目前游戏中可供镶嵌的宝石分为三类，包括：增加攻击力的绿色宝石、增加生命的红色宝石以及增加移动速度的蓝色宝石。再来看本作的召唤师技能。这款游戏的召唤师技能并不是在比赛开始前选择的，而是像英雄技能一样，会随着英雄等级的提升得以在游戏中解锁。值得一提的是，本作的召唤师技能有3个，解锁等级分别是1级、10级和20级。至于召唤师技能的类型，则和LOL相差无几。



可以看出野区BOSS位于地图中央



酷似七巧板的符文页

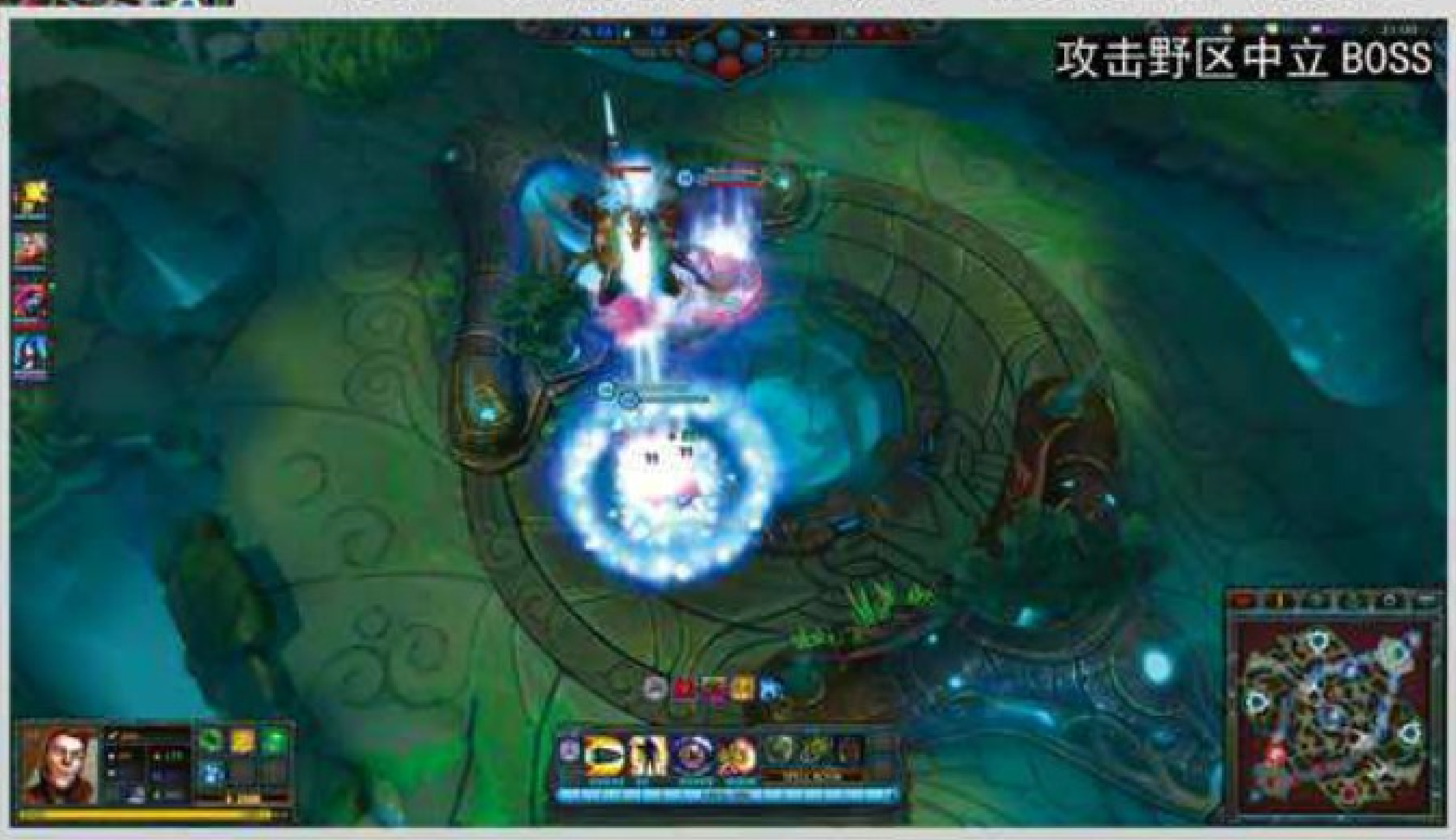

为玩家产出工资的小祭坛

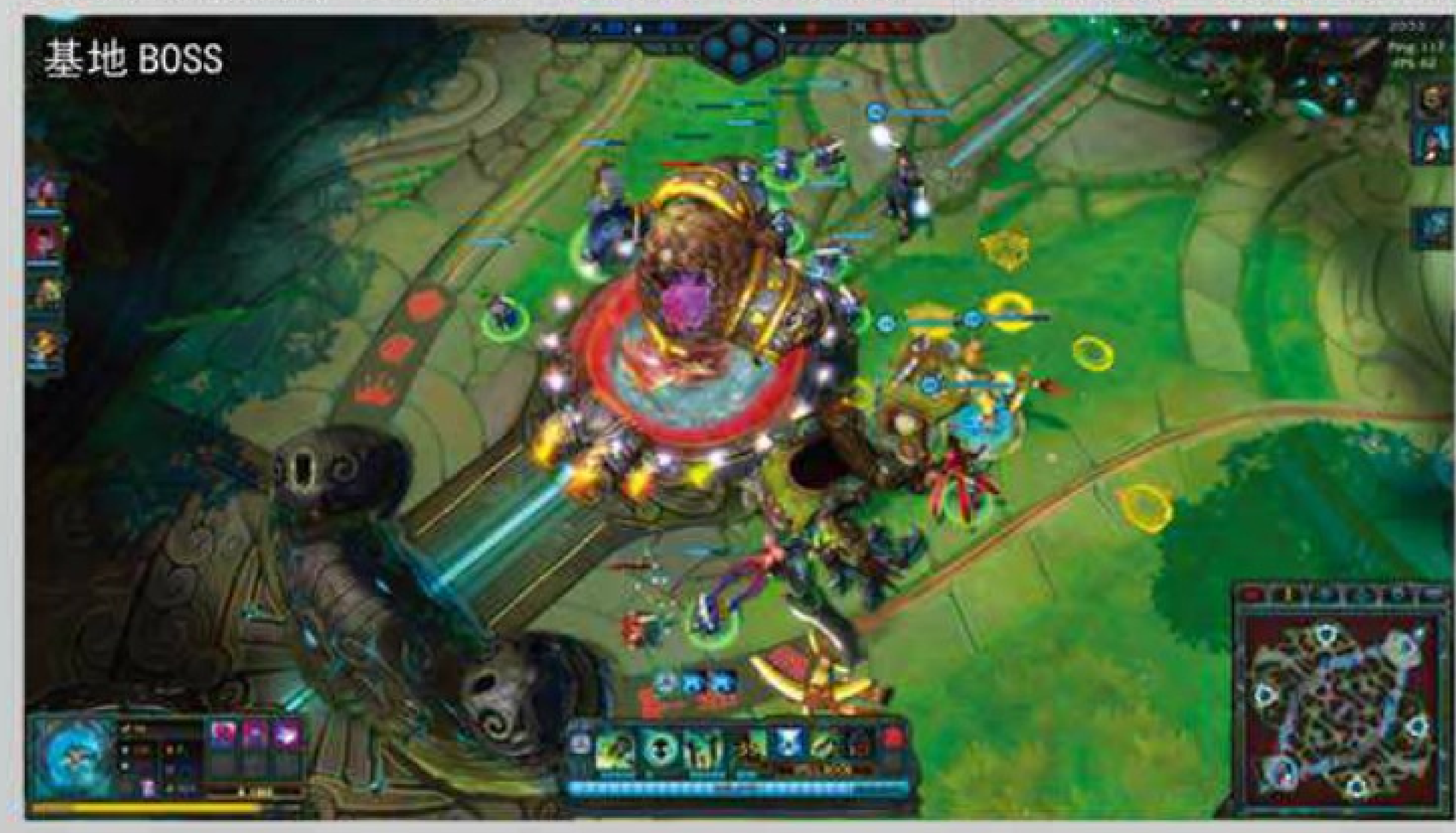

通过清理对手的小祭坛来积累经济优势

看到这里，也许你会产生这样一个疑问，《黎明之门》在开战以前除了可以选择角色以外，还有什么可选呢？这里要特别一提的是，玩家在正式比赛前需要进行一个战术选择，包括选择你的红利（Perk）和角色定位（Role），所谓的英雄红利其实和LOL的天赋相似，主要提供一些护甲、移动速度、生命值等方面的优待，而角色定位则比较有趣，目前《黎明之门》共有四个Role可选，分别是Gradiator（角斗士）、Tactician（策士）、Hunter（猎手）、Predator（掠食者），这四个角色定位分别对应对线、辅助、打野以及“抢人头（其实就是喜欢蹲人头的打野啦）”，如果你的线上位置符合自己所选的角色定位，会获得相应的优待，举个例子，选择辅助定位的玩家可以在骚扰敌人的时候获得一个类似LOL探云手（即点到敌人就会获得一点奖励金钱）的效果。

史无前例的强大基地BOSS

在了解了《黎明之门》的英雄设定和装备、符文系统后，接下来自然要看看这款游戏的地图设定了。事实上，《黎明之门》的地图非常独特，它并没有采用传统的三路兵线，而是只分两路兵线，中央的大块区域统统都是野区。此外，本作的地图除了左右两端的主基地外，还有四个小祭坛分别散步在四个角落中，红蓝双方在游戏一开始各占有2个小祭坛，要注意的是，占据小祭坛的小兵数量会影响到玩家每一秒工资装的收入，你可以通过击杀敌方祭坛的小兵来获得经济优势。此外，本作的主基地攻占方式也十分独特，把守主基地的不是普通的炮塔，而是拥有超远攻击距离的石像BOSS，玩家在攻克主基地的时候，首先要破坏大BOSS身上连着的5个祭坛，期间，还要不断走位来躲开石像BOSS的轨道炮，而且这里的祭坛也像LOL的“菊花”一样会恢复，可以说主基地的攻防战超乎你想像的艰难。


攻击野区中立BOSS


基地BOSS



沃土 海市蜃楼般的净土
完全体验攻略

《沃土》（wakfu）是由法国Ankama公司独立研发的一款沙盘战棋类回合制MMORPG，支持PC、Mac、Ubuntu平台。沃土游戏拥有全球首创的生态系统以及内阁选举系统，十五种各具特色的职业和包括造币在内的十七种生活技能使得游戏玩法变化万千。该款游戏轻松诙谐，完美地兼具了法式浪漫主义色彩和日式动漫风格。在动画中出现的各种人物、怪物、场景在游戏中都能以不同方式一一呈现。游戏风

编：Samtown　美：grass

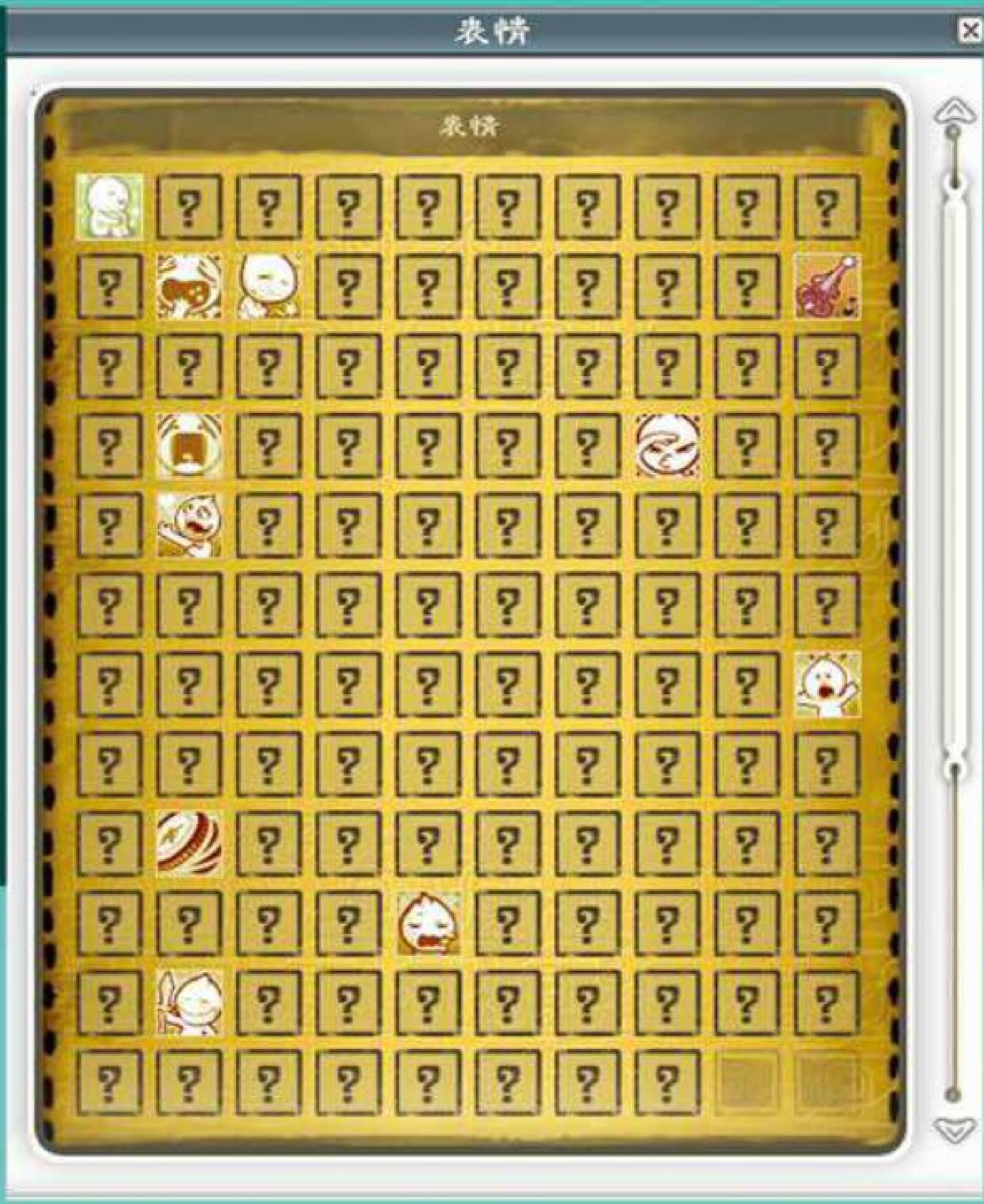
游戏类型	回合制MMORPG
运营公司	上海迅鸟网络
官方网站	www.wakfu.cn
目前状态	不删档内测中

游戏关键词

沙盘战棋
国王与好基友们的故事
看动画知剧情
战术 站位 战略
休闲玩工匠
多职业多组合

格诙谐幽默，故事情节紧张刺激，战术也极具策略性。你可以登上泽尼特山巅，寻找那只引发毁灭性灾难的食人魔奥古；也可以周游汪洋列岛，此刻百废待兴的各国正竭尽全力恢复往昔繁荣。不论是战士、政客、商人还是工匠，秩序重建需要你的力量！

玩家开始只能以“新人”模式进入到沃土的世界（指导村，又名天国），通过简单的任务提示，一步步熟悉对应的操作：移动、攻击、使用技能等。在天国，玩家们偶尔会发现隐藏着的宝箱，当你开启宝箱，就会获得表情动作。整个游戏一共有百余种表情动作，通常可以通过宝箱获得，怪物也有掉落，在嘉年华游戏（沃土的一个迷你游戏岛）中达成苛刻的条件后还能获得稀有表情，而且有些表情是隐藏的。相传，在天国某个隐藏地点，需要两名玩家同时踩踏地板，就能开启某个隐藏地点而获得隐藏表情。表情乍看是娱乐品，但是你万万不可能想到，其实在某些任务中，它还起到关键作用，通过它来完成某个环节才能获得最终奖励。当玩家完成新手任务之后，便又回到职业选择界面，来选择适合自己的特定职业。（如果你想直接跳过新手指导，可以先创建一个角色，然后再创立第二个角色进行游戏，可以跳过新手指导）



多达 15 种选择的正餐

此款游戏中拥有 15 种职业，各种职业都有自己独特的个性，并且每个职业都拥有三个技能系，每系各五项技能，下面我给大家详细的讲解下。由于国内版本问题，暂时只开放了骑士、治愈师、唤兽师、弓箭手、宝藏猎人、植物术士、刺客、熊猫武僧。



弓箭手



远程杀手，是沃土中射程最远的职业，可以在战场放置箭塔来增强攻击范围，SOLO 能力偏强。

练级评价：★★★★

副本评价：★★★★

PK 评价：★★★★

弓箭手技能分为风、火、土三系技能，通常有火弓、土弓、风弓，也有些混搭弓。

风弓：主修风 2，风 3，风 4，风 5，是唯一拥有不需要视野技能的弓箭手。

火弓：主修火 1，火 2，火 4，火 5，是伤害最高的弓箭手，爆发很强。

土弓：主修土 1，土 2，土 3，土 5，是累积型爆发手，后续爆发最高的职业。

弓箭手专属技能加法也比较类同：主动（聚精会神 MAX），被动（精准 MAX、鹰眼 MAX、百步穿杨 MAX）。此外土弓必修（千疮百孔 MAX）。

骑士



强悍的前线，伤害输出非常卓越，操作虽然略显单调，但确实是真正的实力派。

练级评价：★★★★★

副本评价：★★★★

PK 评价：★★★★

骑士技能分为火、土、风三系技能，通常分为风火骑、土骑、风土骑，风骑。

风火骑士：主修火 2（火系 2 号技能）、火 5；风 2、风 3、风 5；属于副本刷怪型。

土骑：主修土 1、土 2、土 3、土 5；属于专一型，拥有多个晕眩技能。

风土骑：主修土 1，土 2；风 2、风 3、风 5；属于单体输出型，瞬间爆发很强。

风骑：主修风 1、风 2、风 3、风 5；属于 PK 型。

骑士专属技能基本加法类同：主动（跳跃 MAX），被动（活力 MAX、英勇 MAX、炫耀 MAX、不容置疑 MAX）。

宝藏猎人



财神爷，而且伤害输出也超高，看过 Wakfu 动画的朋友都知道，宝藏就是高帅富。

练级评价：★★★

副本评价：★★★★★

PK 评价：★★★★★

宝藏猎人猎人分为水、火、土三系技能，通常分为火宝藏、土宝藏、水宝藏。

水宝藏：主修水 2、水 3，水 4，水 5；属于远程攻击型，特点是能够从怪身上打落小袋子，从而获得额外道具。

火宝藏：主修火 1，火 3，火 4，火 5；属于 AOE 远程型，刷怪打材料型。

土宝藏：土 2，土 3，土 4，土 5；属于变身肉搏型，单体输出名列前茅。

宝藏猎人猎人专属通用加点：主动（返老还童 MAX），被动（宝铲未老 MAX、夺宝奇兵 MAX、假死 MAX）土宝藏猎人另外需要修（猛兽形态 MAX）；打宝类宝藏修（地质学 MAX）。

治愈师



主要的治疗职业，其实伤害也挺可观，笔者就练就了一名“大法师”。

练级评价：★★★

副本评价：★★★★★

PK 评价：★★★

治愈师技能分为水、风、火三个系技能，通常技能加法类同。基本上都主修：水 2、水 5、风 2、风 5、火 1。不同偏向，只是装备选择不同。治愈师专属技能通用修：主动（救死扶伤 MAX），被动（治疗大师 MAX、强身健体 MAX）。分支只在于偏法师就修主动（砒霜 MAX），被动（药剂大师）；偏治疗就修被动（杀戮印记 MAX、庇佑 MAX）。治愈师初期主要靠火 1（击杀怪物，回复生命），给怪上印记来实现治疗回复，水 2 跟水 5 虽然是治疗主要技能，但是初期在开荒阶段治疗效果过于悲催。

唤兽师



SOLO 能力最强的职业，既可以靠幻兽厮杀，也可以与幻兽合体化身成强悍的龙人。

练级评价：★★★★

副本评价：★★★★★

PK 评价：★★★★★

唤兽师技能分为风、火、土三系技能，通常分为幻兽使、龙人、星魔使。

幻兽使：通常主修风 2 风 3，火 3 火 5 ；装备以统率为主，可以召唤多个驯服“野怪”进行战斗，攻击输出很高。专属技能通常主修：主动（兽魂释放 MAX），被动（兽神祝福 MAX、野性守卫 MAX、凤凰涅槃 MAX、刺猬甲 MAX）。

龙人：通常主修风 1、风 2、风 3、风 4；单体输出很高，高暴击。专属技能通常主修：主动（兽血沸腾 MAX、龙魂 MAX），被动（凤凰涅槃 MAX、神祝福 MAX）。

星魔使：通常主修土 2、土 3、土 4、土 5；辅助类，可以通过星魔为队友增加 AP 等辅助效果。专属技能通常主修：主动（召唤星魔 MAX、灵魂出窍 MAX、魂兽释放 MAX）；被动（灵魂链接 MAX、凤凰涅槃 MAX）。

熊猫武僧



属于策略职业，特点可以扔水桶、扔队友、扔 BOSS。

练级评价：★★

副本评价：★★★★

PK 评价：★★★

熊猫武僧技能分为土、火、水三系技能，通常分为：土猫、火猫、水猫。

土猫：通常主修土 2、土 3、土 4、土 5；偏单体近战输出。

火猫：通常主修火 1、火 3、火 4、火 5；比较罕见。

水猫：通常主修水 2、水 3、水 4、水 5；偏远程攻击。

专属技能通常主修：主动（力拔千钧 MAX、酒桶 MAX）被动（酒仙 MAX、无限畅饮 MAX，酒魂 MAX）；火猫修被动（煮酒 MAX）。熊猫武僧是一个策略性职业，挑战各种高难度的项目，必须要有他的存在。

植物术士



全能战士，什么技能都会一点，在游戏中又被称为二奶。

练级评价：★★★

副本评价：★★★★

PK 评价：★★★★

植物术士技能分为水、风、土三系技能，基本定义为孤胆型与召唤型以及辅助型。

孤胆型：主修土 1、土 3、土 4、土 5；个人能力很强，输出很高，远程大范围杀伤是他的强项。专属技能主要修被动（孤胆英雄MAX），其他就看个人爱好了。

召唤型：通常是水风双修，水 3、水 5，风 1、风 2、风 3；装备以统率为主，大量召唤植物宝宝进行战斗，擅长“人海战”。专属技能通常主修：主动（娃娃种子 MAX、别惹我 MAX、娃娃牺牲 MAX）；被动（爆炸娃娃 MAX、娃娃学识 MAX）。

辅助型：主修水 1、水 2、水 3、水 5；以辅助队友为主，标准的“二奶”。专属技能通常主修：主动（巫毒娃娃 MAX、生命之树 MAX）；被动（同生共死 MAX、娃娃学识 MAX、爆炸娃娃 MAX）。

刺客



隐藏在暗幕下的杀手，输出很高，可以召唤影子迷惑对方。

练级评价：★★★

副本评价：★★★★

PK 评价：★★★★★

刺客技能分为水、风、火三系技能，大多数主修水刺客与风刺客，火刺客很罕见。

水刺客：通常主修水 1、水 2、水 4、水 5。

风刺客：通常主修风 1、风 2、风 3、风 5。

专属技能通常主修：主动（影分身 MAX，身手敏捷 MAX）被动（迷踪步 MAX、职业杀手 MAX、暗影主宰 MAX）。刺客都很类似，只是偏水系输出与风系输出。



此外盗贼、守护者、狂战士、幸运猫、蒸汽行者、时间法师、萨满将在之后的版本后登场。之后版本还会开放佣兵系统（小伙伴），先给大家上个图，尝个鲜。所有职业技能修炼也是有一个法则，如同一个水瓶，技能经验有一个饱和值，以 100 级满级为例：如果玩家修单系技能，那么技能总经验只能满足 4 个技能；修双系，可以达成 2+3（一个系 2 个技能，一个系 3 个技能满级）；修三系，则可以达成 2+2+2。

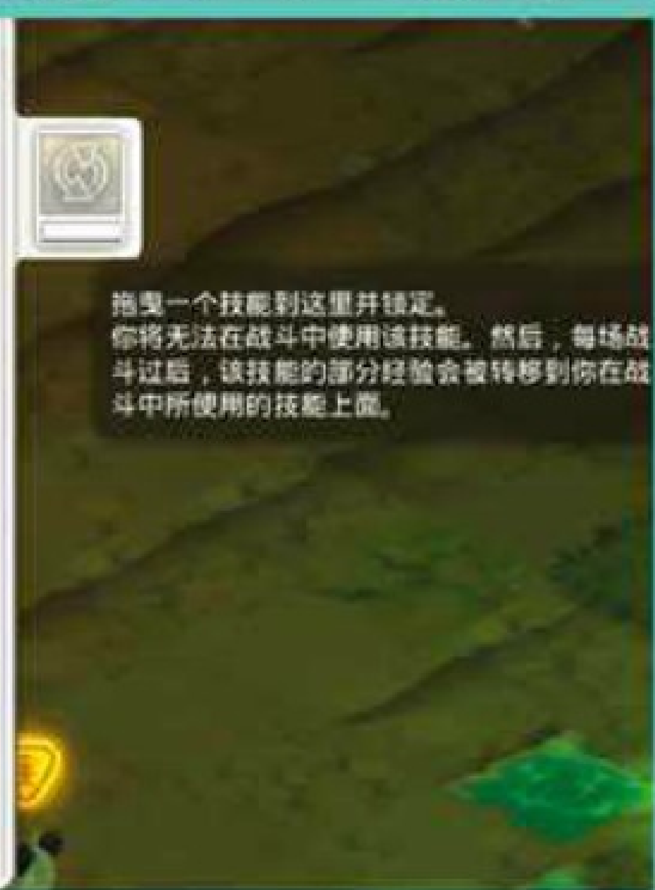




妈妈再也不用担心我的成长

如果玩家不慎走火入魔，胡乱加点，导致想删号重练，笔者可以告诉你，万万不必如此。因为在游戏中有洗点任务（可以将技能、属性点重置，每月只能完成一次），虽然代价也挺昂贵，不过比起重练，那是廉价了许多。当你达到100级之后，且所有技能经验分配完毕，打开技能菜单，在上方右边有一个转换菜单，你也可以将一个不想使用的技能（废弃技能）拖入，之后的战斗胜利后，废弃技能将会扣除经验值，然后等价加在你之前战斗中使用的技能上，实现技能经验转换，也可以称为洗技能，但是洗的次数越多，技能总经验还是会打折扣的，所以洗技能还请三思。





玩家升级之后便获得属性点来选择自己人物的走向。最关键的三个属性是行动力（AP）、移动力（MP）和射程，其中AP满级2点，而且代价很高；MP满级2点，代价也高；射程满级1点，代价颇高。暴击也是一个偏重要的属性，暴击将附加50%伤害，有些装备还附带暴击伤害，这使暴击的性价高了不少。关于四系属性，主要增加该系的攻击跟抗性，在沃土中没有物理防御与魔法防御一说，以四系抗性作为“防御”的概念。在沃土的战斗中，如果敌人与你贴身后，就会关联到“闪避”与“锁定”这两个概念；如果敌人与你贴身，你想移动离开，闪避的高低决定你能移动离开的概率；反之，敌人想移动离开，锁定高低决定它将被锁在原地的概率（注：锁定成功，将被跳过回合，大多数BOSS也能被锁定）。







生命：可以提升最大生命值。

先手：与出手速度相关，先手越高，出手越优先。

格挡：是提高减少伤害的概率，格挡成功可以减少30%伤害。

装备熟练：可以让你更早的使用高级装备，降低装备需求等级。有些特殊属性只能通过装备来提升。

悟性：增加经验获得，如果有人带你的话，可以考虑穿一身悟性套，这样每场战斗都能获得很高的经验奖励，升级那是一个爽字了得。

勘探：与物品掉落有关，这款游戏中物品掉落有一个勘探锁，当你达成物品勘探锁的要求时，才会有概率掉落该物品。在此笔者传授大家一个机密公式：物品掉落=物品原掉落率×（总勘探值-物品勘探锁值）%。组队里每一个成员有隐藏默认100勘探的加成，比如：一个满组6人队伍的勘探=6X100+每个人拥有勘探总和。（勘探值越高的玩家在战斗胜利后获得高级物品及数量的概率越高，宝藏成了不折不扣的土匪！）

统率：与玩家召唤单位的质量有关系，这是召唤系职业的命根子，基本上所有召唤职业装备就是围绕着这个属性。

召唤物伤害：提高召唤物的攻击。

洞察：提高隐身与侦测隐身的能力。

四国大战，这不是棋牌，这是战棋

当玩家达到10级，便可以加入国家。一共有四个国家，水国（萨佛基亚）、风国（邦塔）、火国（布拉克玛）、土国（阿玛克纳）。每个国家有各自的特产，比如青蛙只有在土国有，钓鱼只能去水国，火国有装萌的鸵鸟，风国有野猪一家等。而且一共有12种演奏表情，每个国家各掉落3种。



在各自的国家，当你剿灭指定怪物便可以获得国民值，当然也有保护动物，如果你错杀了也会降低国民值，国民值达到100后，你便是一个公民而获得国民属性加成，当你国民值达到3000后，你还可以参加国王竞选，当上国王，你还可以把你的狐朋狗友分配各种官位，搞独裁。国王可以对其他国家提出联盟请求，也可以发起战争。发生战争的国家就成为敌对国，玩家将不能使用敌对国的鸟点（飞行点）。怪物稀有掉落工会石（似乎只有副本的怪才掉落），有了它你可以组建工会，工会研究可以研究各种科技，提升所有会员的能力。工会达到3级会，可以开启工会仓库，大家可以把装备，材料往里扔，提供给需要的战友。





沃土又被称为是一款生态游戏，某个地图上的资源都是有限的，包括野生怪物，如果你任意屠杀、砍伐、采集掠夺完所有资源后，那么物种资源将有可能绝迹，而且会提高你的毁灭值。所以我们必须要坚持走可持续发展道路，当你击杀怪物、砍伐树木、采集粮食后记得留下种子，当你有需要的时候就可以利用种子种出你想需要的“怪物、树木、粮食”等，这就是创生，某些装备还需要你的创生值达到一定要求才能穿戴。在沃土中，你也可以完全扮演一名商人，不需要打怪练级，可以从玩家那里收购材料，制作各种物品然后贩卖给玩家，从中谋利，休闲玩法。游戏一共有11种工匠职业和6种采集技能，玩家可以全部学习。在天朝，你造币是违法的，在沃土中，造币是合法的，你可以采集矿物来造币发财致富。当你的武器工匠达到100级时，就有资格获得一枚徽章来制造一把百级武器（目前最好的武器），属性可是相当馋人。







当然，资源是有限的。我种了树，慢慢地看着它长大，却被别人砍了，为了资源也经常引发PK。其实这一切都可以避免，因为我们都有一个“家”：庇护袋。玩家可以在大多数地方都能进入到自己的家中，获得各种宝石来提升自己家的空间，其中花园宝石可以在家中开辟一块绿地来种植植物，只要你把家门锁好，就不用担心别人来砍伐采集你种的成果。（注：种植时间跟玩家在线时间成正比）也可以用其他宝石来开辟新的场地，放置其他各种工具、摆设等，美化你的家园。在家中你还可以放置货物架，在货物架上摆放东西进行销售，可以不用在黑板（AH）上贩卖东西，缴纳那么多税金了。

如果想提升家中仓库的容量，只有通过工匠制作的道具来开启。一个人物只能带三个包包，所以仓库容量还是非常重要的。装备物品品质分成灰-白-绿-橙-金-紫几个阶级，橙色以上就是稀有品，而紫色已经是神器，人人皆想得之。装备还有套装系统，收集各部件可以获得附加套装属性，集齐一套装备还可以直接打包。高级装备上还有孔眼，玩家可以通过拆除无用的装备来获得粉末，然后将粉末合成符石镶嵌在孔眼中提升装备的属性。拆除装备，只有在指定地点利用符文机器便可以完成，拆除、合并功能。

沃土游戏战斗、PK基本都是以主动发起的，进入战场后，分配好站位就可以进入战斗。最右边的是速度链，先手越高的单位越优先出手，次序为玩家与怪物交替进行。左上角还会有挑战内容，如果按挑战内容完成挑战，便可以获得对应效果加成，效果很可观，尽量完成。有的场地有场地效果，玩家在后期尤其需要注意这些，有的时候成为胜负的关键。下面简单介绍一些战斗技巧跟快捷键：

R键：向队友进行位置指定

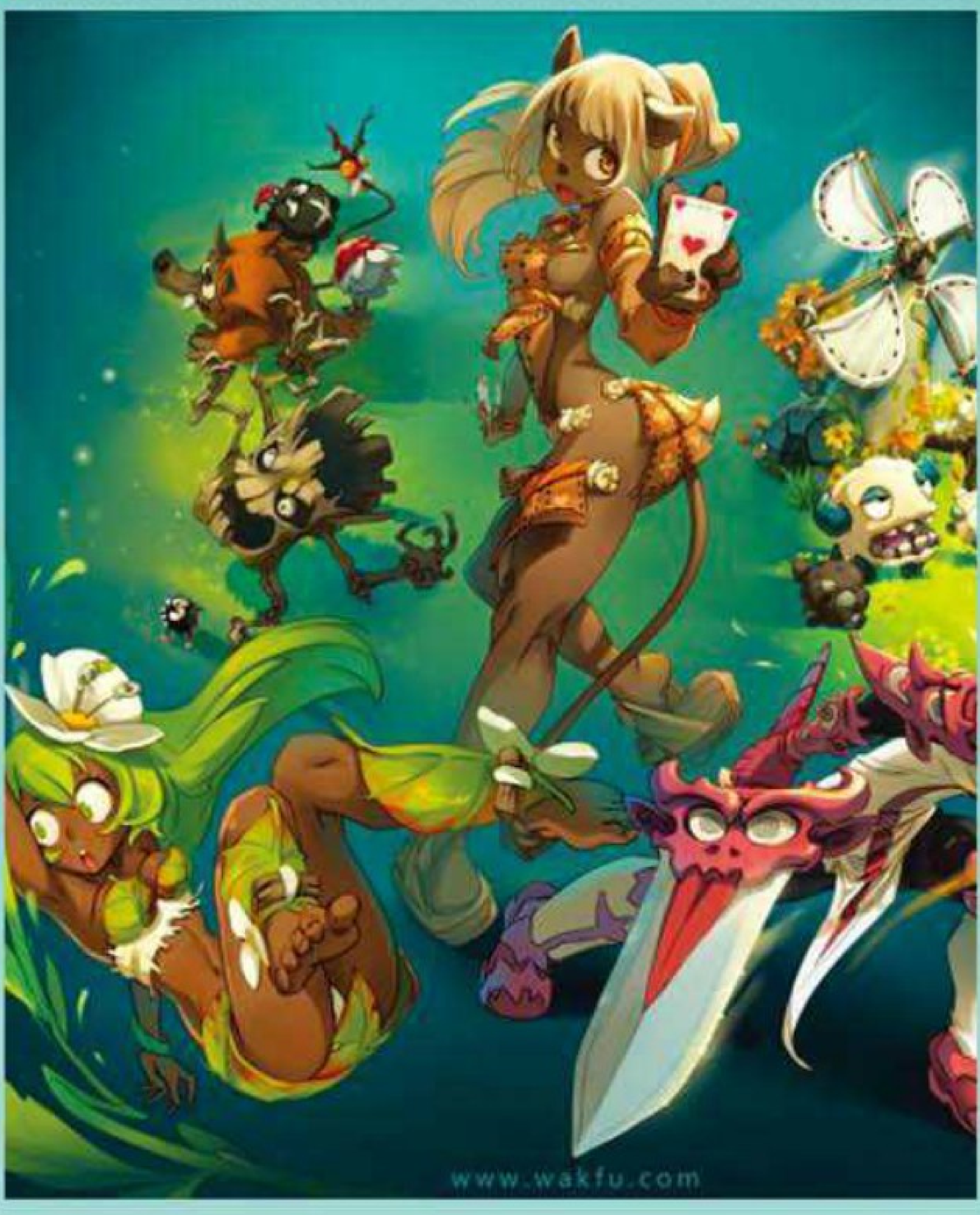
空格：回合结束。

T 键：隐藏 / 显示障碍物。有的时候，点不到玩家或者怪物，可以尝试这个。很多远程职业攻击敌人需要视野要求，如果你的正前方有队友 / 怪物挡着，将无法穿越队友 / 怪物攻击到指定敌人（除不要视野的技能），所以远程单位尽量不要站在队友正后方。方向键可以在你的回合，来调整你的面向。正面受伤害最低，侧面偏中，背后伤害最高。当别人开启战斗，就算你没有和他组队，也可以在准备阶段，点击对方进入战场（对方组队未满），除非对方将战场关闭（在设置中可以设置）。

“无尽的任务” 沃土版

游戏的任务分为：主线任务、国家任务、隐藏任务、每日任务、猎人任务、悬赏任务、节日任务等。每日任务是一个必做任务，因为这关系到一个神器“每日之星”。每天完成每日任务，获得一个硬币，凑满 360 个便能换取每日之星（希望大家都能坚持一年！），硬币还能换取其他物品。







悬赏任务是当地地图一定时间内发起的任务，当你达到当地等级要求时，每一个时间段，便会自动接取到悬赏任务，完成便能获得对应奖励。国家任务是国家发布的一些任务。隐藏任务通常是通过未知的条件触发获得，奖励也是相当好。猎人任务是地图上蓝色感叹号处接取的任务，每天只能完成一次，经验奖励是很充裕的。有一个特殊的猎人任务“猎人生涯”，基本上这个任务，就是让你把每一个副本都刷个底朝天，当然你是高帅富的话用钱也是能解决的，奖励是一件神器衣服，属性是相当让人眼馋的，不过神器每个人只能佩戴一件，如果你选择了每日之星，那么这件衣服就无法同时穿起。

每当节日到来还会有节日任务，比如圣诞节任务，春节任务等，奖励也是很诱人的。玩家一开始随着主线任务慢慢熟悉整个世界，开始没什么难度，就是让你东奔西跑，打打小怪兽，当玩家完成一个阶段后，便要找电视机（任务 NPC）对话坐着飞船去一个岛，飞船任务初期还是略有难度的，玩家最好还是组队一起完成，如果非要挑战极限的玩家，要好好活用飞船上的桶来增加辅助（加血，加 AP，加伤害等），还需要很好的 RP，因为最后一关有一个落雷效果，运气不好的话，就会跟笔者一样被雷得内嫩外焦。下了飞船到了岛上，又是一路地跑啊跑，打打小怪兽，最后出现的是一条水龙（建议组队），你妹啊！ 3000 血…这可如何是好啊？小伙伴们可别急，当你没血了，电视机会来援助你帮你补血，基本打掉 300 血后，水龙就逃跑了，第一阶段的主线就完成了。

第二阶段主线，玩家必须在 25 级之后才能开启，开启方式就是需要找在嚎叫洞穴内（打败水龙后的地图）的电视机，建议组队。（玩家可以通过主城左下角大炮，直接人间大炮飞过去，而且是免费哦）25 主线各关卡完成，可以获得一套初期火系装备和大量经验，还是相当赞的。之后 50 级又能开始后续主线，不过难度相比之下太简单了，笔者这里就详细介绍一下第二阶段的关卡任务。

关卡 1：这关没有什么难度，就是到达 BOSS 面前把它干掉就可以。路上的怪，会乱跑，如果碰触到，也会触发战斗，请小伙伴们走路当心。（技巧“走走停停大法”：如果怪在身边动的话，你可以不要移动，稍微停顿会，让怪离开在远处不动时，再移动，尽量靠墙前进，此后关卡的怪都是碰触触发战斗，请活用此技巧。）BOSS 战主要是注意 BOSS 的触角，打掉触角，BOSS 抗性会降低。

关卡 2：这关，就是保护一只敌人 BOSS 的宠物狗。这关队伍最好分配成 2 个小组，一组如果触发了战斗，另一组不要加入，因为狗每走到一个位置，也会触发一场战斗，如果所有队友都没有加入狗的那场战斗，数分钟后任务将会失败，必须重新开始。这关没有 BOSS，把狗护送到尽头就胜利。

关卡 3：一开场，就看到 BOSS 臭骂了狗一顿，因为它把敌人（我们）带到了他的总部，狗知趣的挖了个洞跑了（其实它是一只掘地兽，长得像狗，就被我们俗称为狗），一场恶战即将开始，BOSS 跟最后面的一个宝藏怪攻击颇高，不过也没什么太大难度。干掉 BOSS 后，请修整队伍，因为再往前一战才是难点。略向前前进不久，会触发一场战斗，你会发现一种新种怪物。这一场的难点就是，玩家们被怪物近距离的包围在中间，行动慢的玩家容易被怪物一轮直接打死，可以考虑让熊猫武僧直接把敌人扔远，这种新怪物被打残后会分离，只要把腿部打掉就可以。

这种怪会掉落材料，收集 7 个把洞口炸开，这关就过了。

关卡 4：最恶心的一关，因为这关你将被扒光，光着 PP 打怪兽。在这关中，玩家用技能打怪兽，完全没有伤害，那可怎么办呢？瞧地上的光圈没？对了，这关就是



踩地雷模式。你每踩一个“地雷”，那只狗就会增加属性，来撕咬怪兽。尽量分散站位，最好有熊猫武僧，这样方便扔玩家踩“地雷”。“地雷”中优先考虑“毁灭一击”。等拿到衣服后，就能蹂躏怪兽了，过关。

关卡5： 最漫长的一关，因为一路上都是密密麻麻的怪，不过可以用笔者传授的“走走停停大法”，可以最高速最安全无战过关。

关卡6： 经过几场小战役之后，便能看到好大一只母虫子。BOSS战：母虫会召唤3个虫卵，数回合后会孵化成怪，可以完全不理，最高速进入到攻击母虫的范围内，集火之，母虫一死，过关。

关卡7：属于奖励关，类似副本了，打一波怪进入下一波，打完获得一只宠物（生命、悟性）。

精彩副本造就神级玩家



笔者接着给大家介绍下沃土的一些热门副本，进入副本需要对应的钥匙，钥匙可以通过打野怪掉落，或者是工匠制作获得。

初期副本： 绵羊副本、豆腐副本：掉落皇家羊套装（套装属性+1AP）、皇家豆腐套装（套装属性+1MP），稀有掉落橙色套装：帝王羊套装、帝王豆腐套装可以组合穿着（套装属性+1AP,+1MP），副本没有太大难度。猪副本、花花副本：这2个副本出产橙色套装，主要几个部件都+统率，备受召唤系喜爱，可以穿到100级。其中花花副本比较特殊，当玩家达到35级，就可以完成一个隐藏成就。在花花副本中，将BOSS最优先杀与最后击杀各完成一次，便可以完成隐藏成就，获得一个花园宝石。

中期副本： 天界绵羊副本、天界豆腐副本。这两个副本出产神圣豆腐套装与堕落套装，也可以搭配穿戴（套装属性+2AP）。

树精副本： 掉落首个AP项链。

蚌蚌地下城副本： 掉落超级鱿鱼套装，最好的全伤害套装，可惜掉率也是超级无奈的。

高级超热门副本

NO4 尿湿副本

难度： ★★★

简介： 去这个副本其实只为了一把武器 “雷锤”（AP风火双手武器）。副本没什么难度，主要是BOSS有一个回复BUFF（3级）每回合回复15%MAXHP。

攻略方法： 先清小怪，看到地上有绿色的图腾贴在旁边结束回合，BOSS的回复BUFF会降低一层，最后集火灭BOSS就可以。

NO3 修道院副本

难度： ★★★★

简介： 在这个副本中玩家每使用一次WP（创生），便会受到250点惩罚伤害，所以尽量避免使用附带WP的技能。

BOSS战： BOSS数回合都会召唤墓碑，墓碑再下一回会变成修道僧，BOSS不会移动但是会地图攻击技能，以及超高的蓄力技能。

攻略方法： 玩家们尽快左上移动，从侧面攻击BOSS，注意BOSS蓄力技能只会在中间位置，必须避开；地上有场地效果（每使用回合1AP损失30生命），必须避开。修道僧特点：拿拐杖的会变成穿刺伤害，威力不高；拿凳子必须注意，会把玩家吸过去；坐轮椅的会冲刺技能，暴击也高；大胖子没什么太大威胁。

BOSS掉落： 修女袋（23格），灭绝套装（风火高级套）等。

NO2 黑珍珠副本

难度： ★★★★★

简介： 这个副本相对较难。这个副本难点在于敌人攻击附带DEBUFF（每叠一层，在回合开始扣除MAXHP的相对%），场地也有DEBUFF，当层数叠得太高时，掉血相当快，而且这个DEBUFF无法用治愈师的技能驱散。

BOSS掉落： 黑将军套装（水系治疗高端套），鬼锤（金色土系顶级AP锤子）等。

隐藏任务： 在这个副本里，还有一个隐藏任务，在副本中有一个箱子，开启就会接到一个任务，奖励是很好的29格包包一个，但是任务也超级难，开启箱子玩家便会有一个AP减半的诅咒，然后需要6名受到诅咒的玩家击败黑珍珠的BOSS，攻略方法：多找几名召唤系，召唤幻兽慢慢磨死BOSS。



NO1 盘丝洞副本

难度：★★

简介：这个副本是超热门的副本，因为这里掉落的很多东西超好。BOSS 黑寡妇是一个纯酱油 BOSS，会给小蜘蛛加血，攻击也不高。场地效果，第一层增加 40% 伤害（要好好利用），第二层开始会有降抗、使用 AP,MP 掉血等负面效果，到第十层直接死亡。小蜘蛛特点：72 级，会穿刺瞬移到后方，而且每次攻击附带与场地效果一样的 DEBUFF，需要特别注意；74 级攻击是前方 3 格攻击；76 级会召唤 3 个自爆蜘蛛（附带 DEBUFF），被攻击还有概率瞬移。整体上只要控制好 DEBUFF 不要叠太高，可以用治愈师，这个“救死扶伤”驱散。

BOSS 掉落：光套（土系最好的套），寡妇套（风水套），毒刺（金色单手 AP 武器，超赞，笔者一直想要，就是没进笔者包过）等。



世界级副本

在这些副本之上，还有世界 BOSS 副本，世界 BOSS 血量、属性、攻击、特殊效果都是相当 BT 的。每周只能挑战 3 次且只能战胜 1 次，无法重复刷。（每周第一次挑战世界 BOSS，如果胜利，有概率掉落 BOSS 装备，失败后两次挑战皆不会掉落 BOSS 装备，硬币与 BOSS 材料是 100% 必掉，硬币在副本门口可以兑换对应装备。）目前，只开放了世界绵羊与世界狂狼，黑鸦骑士将在之后版本开放。世界 BOSS 是相当强大的，如果要攻略之，必须小组成员默契配合且装备尽可能毕业（即顶级装备）。

世界绵羊

难度：★★★★★★★★

简介：BOSS 出场，带 N 个小羊，而且每回合会召唤 2 只小羊，小羊死亡后，变成羊骨，如果在数回合后未清理羊骨，羊骨将化身为骷髅羊，场后有两个图腾分别是给一玩家随机释放一个 DEBUFF 和 BOSS 每回合回复 12%MAXHP。

难点：小羊有冲刺技能，一定概率击晕，BOSS 超远程范围大威力技能，BOSS 每回合会有一个 1000 伤害吸收盾，必须先破盾，BOSS 才会受到伤害。

攻略方法：其实没什么技术含量，只是需要全体人员输出够高，然后集火 BOSS，速战速决，当然走位与自己的攻击视野需要玩家自行斟酌。BOSS 一死，挑战胜利。

BOSS 掉落：世界羊套（水系治疗顶级套），虐魂戒（金色百级治疗戒指，唯一）。笔者有幸成为国服首个拥有这个戒指的玩家。





世界狂狼

难度：★★★★★★★★★

简介：狂狼必要条件：必须熊猫武僧一枚且他的先手是队伍内最低（熊猫武僧最后出手），治愈师一名且奶量充裕，其余战友尽量选择远程职业。

难点：BOSS 每隔数回合会召唤 2 只小狼，如果玩家有召唤兽，召唤兽也会发狂变强成为敌人；BOSS 每隔数回合会狂暴化，攻击爆升且远程攻击；BOSS 每回合回复 10%MAXHP，BOSS 受到攻击会增加 AP（最高 10AP），BOSS 一定概率闪避攻击；玩家受到攻击会叠一个 DEBUFF（每叠一层减少受到治疗量）。

攻略方法：一切都要看熊猫武僧的表现，因为 BOSS 只有 6MP，移动不算太高，基本就是熊猫武僧扔 BOSS 到远处，然后自己飞回后方的桶旁，其他战友远程急火 BOSS，治愈师在后方支援。稳定每回合输出，不减员，可攻略。

BOSS 掉落：狂狼套装，105 级金色 AP 匕首（顶级武器），金色宠物狼（全抗）。







电攻独家秘笈

1、修道僧掉落 23 格包包（市场卖的很好），很多低级材料不要扔掉，在沃土里再低级的材料也是有大用处的。

2、天界豆腐副本内有一个隐藏 BOSS，路口在最后第 2 波两个柱子间，去路上还能发现个亮点（看发型，是悟空啊！），BOSS 战不能使用 WP 技能，不然 BOSS 增加攻击属性。

3、在嘎嘎岛（嘉年华）最上方的挖掘墓地游戏，可以挖到铲子和饮料（40 勘探），铲子可以在海贼岛上挖掘，可以挖到 KAMA 套（宝藏中高端套装）和一个金色帽子，技巧就是带个几百把铲子，盯着一个地方猛挖吧。

4、每经过一个鸟点，记得摸下，下次就能坐鸟过来，复活点（凤凰碑）尽量绑在交通便捷的地方（比如主城）。

5、宠物是每 6 个小时可以喂食一次，低于 6 小时喂食会减少生命。

6、幻兽使抓宠攻略：LV30 前随便抓 ---LV30 野猪（风国）---LV40 青蛙（土国）---LV50 石头长老（土国）---LV65 螃蟹（乌贼岛）---LV74 老鼠（僧侣岛），在乌鸦岛上可以捉 72 的乌鸦可以全体加血。

沃土不是一款快餐游戏，游戏内有各种有趣的设定（比如要进入丑女塔，必须穿着工匠制作的丑女套装才能进入），还有很多隐藏的东西有待玩家去发现，是如今少见的佳作，现国服已经进入内测阶段，有兴趣的小伙伴还不快快加入我们！赶快进入十二世界来一场史诗般的大冒险吧！

编：Samtown　美：grass



新转职、新关卡！最新的《龙之谷》参上！

游戏类型	3D 动作角色扮演	运营公司	盛大游戏
游戏开发	Eyedentity Games		
目前状态	公测		

刺客职业作为《龙之谷》新贵，其全新转职分支“光明之怒”已经在 2 月 20 日震撼上场，与之一起出现在各位玩家面前的，还有阿努阿兰德关卡中三个全新的地图。你，了解这个强力的转职吗？你，摸透三个新关卡的打法了吗？接下来，小编为你简要分析新转职“光明之怒”以及新三图的特点，带你了解一下最新的《龙之谷》吧。

全新转职：光明之怒

该转职主武器为短剑，与偃月刀（刺客另一个转职分支所使用的武器）相比，短剑的面板偏低，而致命一击偏高；普通攻击第三段开始可以攻击倒地的敌人；跳到空中输入普通攻击，会稍微延长在空中停留的时间。与暗之使徒（即：刺客另一个一转职业）一样，都是力敏主属性的物攻属性攻职业，技能全是以物攻为基础进行计算的，而并非以魔攻为基础。



一转分支中，光明之怒（以下简称“光怒”）的所有技能可以划分为以下三种：输出技能、辅助技能、召唤技能。并且，光怒还拥有暗属性与光属性两种属性攻。

输出技能：光系的暴怒、圆环强击；暗系的所有技能

辅助技能：光系的能量之轮、查克拉圆环、查克拉治愈术、冥想治愈、能量环

召唤技能：阿兹那之息、阿兹那之约、阿兹那治愈术、暗影召唤术

其中，暗系技能可以让敌人陷入暗火 DEBUFF，造成火痕的持续伤害。辅助技能集中在光系，有治愈能力、有解除 DEBUFF 功能、也有提升输出和减伤的功能。能量环在使用右键时为输出技能，但在实际作战中作用较小。光怒二转，分为曜和暗两个职业。曜的技能以光攻为主，在团队中充当辅助作用；暗的技能以暗攻为主，在团队中为输出职业。

暗：黄昏之光、黑暗化身、精通深渊查克拉

曜：奇迹之轮、日光焰、精通光明查克拉

从辅助方面分析（针对曜），光怒这个职业并不是用来代替祭司位置的，而是为了和祭司配合，成为近乎完美的辅助；从输出方面分析（针对暗），其输出能力可以位居一线。

阿努阿兰德关卡全新三图

新三图包括：寂夜沼泽、银色新月修炼场、等待白昼森林。从整体上来看，《龙之谷》这次出的三个新关卡的难度并不大。而与以往的关卡相比，此次关卡中设置的机关比较新颖，路程相对缩短，继而通关时间较短。

等待白昼森林



关卡一开始会出现布洛怪咒术师，无敌状态，先攻击玩家几下，紧接着就逃跑，当玩家把小怪清完后就会再次出现，将其消灭即可进入下个区域。时间较短。

来到下个区域后，出现无敌状态的狼人。需要将旁边的青蛙魔法师的结界解除，把它救出，然后就能帮助解除狼人的无敌状态（图 3 中发出金色光的就是可以营救的青蛙）。一段时间后，狼人的无敌状态又会恢复，然后继续救青蛙魔法师即可。打完可前行。



接下来的区域中，玩家会发现河对岸有只棕熊，不过没有可用于过河的落脚点。在较长时间内，棕熊会准备进行远程攻击，这时需要消灭自己这边岸上的幻影来阻止棕熊的远程攻击。解除后就可以从旁边进入下一区域与棕熊正面交锋了。



最后就是此关的终极 BOSS——红色石像鬼“疯狂守护者斯隆卡”。其技能如下：

直线激光： 吐出激光攻击前方，玩家左右任意一边闪开就可躲过

扇形激光： 相当于直线激光的 EX 版本，找好时机远离即可，尽量用上逃脱技能

旋转激光： BOSS 发出三条三线型激光然后激光开始以 BOSS 为中心旋转，打掉一个陀螺的硬直即可站上去。激光发动时陀螺是不动的，激光即将碰到陀螺原地跳一下即可躲过

召唤阴影： 召唤阴影出来作战，阴影会直线激光与扇形激光，阴影数量无上限

假象鬼激光： 石像鬼会不时吐出激光，玩家只要看好攻击的方位躲开即安全

旋转蓝光： BOSS 自身旋转，会出现蓝色炫光，打中时会打断技能并且浮空

还要提醒大家的一点是，在这个地图中有个台子，在台子出伤害时尽量远离，特别是当三个台子在进行自转加公转时，需要特别留意。

银色新月修炼场

此关中，每个区域进入下一区域前，除了要消灭该区域的怪物外，还和这些黑色的蛋有关。



如图中黄字所示，用弓箭清除河对面闪光的蛋，就可以终止卡克拉克的咒语。若未成功打碎，卡克拉克会启动咒语让全区域被毒气所覆盖。



当水位下降后就可以走到对岸，同样也是清完怪，然后用弓箭破坏黑色的蛋。切记不要射碎绿色的蛋，不然会导致毒气扩散至全区域。如图中黄字所示，若打的不够快，则又会出现一波怪来保护这些蛋，清除小怪后可以继续破坏黑色的蛋。射碎一颗绿色的蛋触发一次毒气出一波怪，直到所有蛋都碎了就能进入下一个区域。注意不要靠近蛋的周围，否则是会中毒的。



最后一个区域由最终 BOSS“暗影精灵女王利希埃拉”所占据，她有以下几个技能：

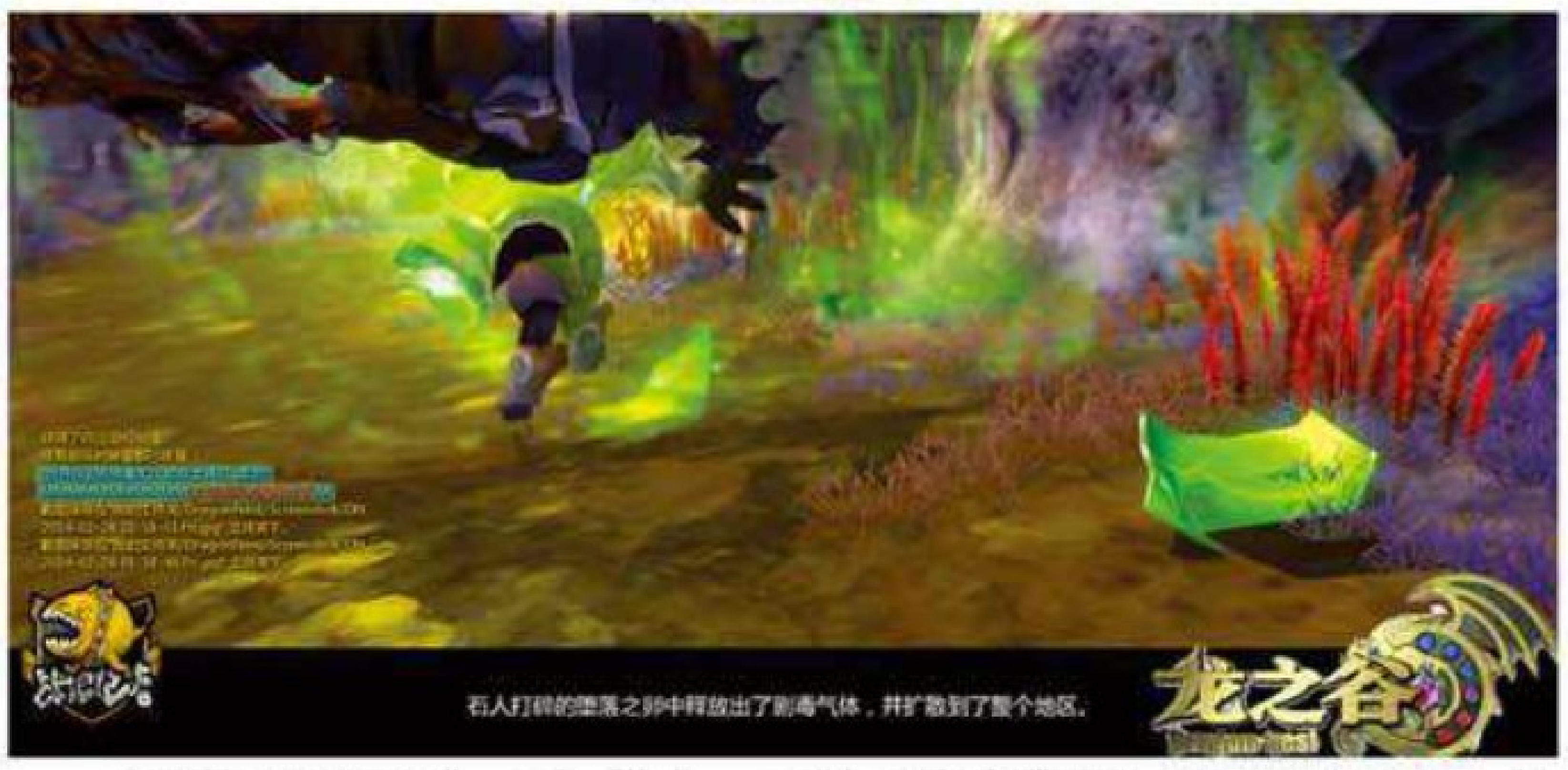
大地之毒： 在 BOSS 还没念完咒语的时候，寻找到没有封印结界的蛋，将其打碎，并躲到其内部即可躲避伤害。注意，蛋被黑色结界包围的时候不要靠近

黑色龙卷风： 以 BOSS 为中心全图把人吸到身边，只要一直往它中心的反方向走就没事了

扩散龙卷风： BOSS 将对着你所站的位置击出，轻松躲开就安全

砸地荆棘： BOSS 跳起猛地头撞地，然后队员脚下会出现藤条，从而阻断技能、限制行动，可以快速摇开

寂静沼泽



开场区域会看到一个石头人，石头人打碎堕落之卵释放出毒气，扩散整个区域。



清除小怪来到第二个区域后，会出现开场石头人试图破坏堕落之卵的状况，这时只需要在 BOSS 试图破坏堕落之卵时，把蓝色硬直条打掉，它就会放弃，寻找下一个堕落之卵。差不多一个循环下来，它就会逃离现场。



接下来的这个区域，需要玩家帮食人魔守住三个箱子。起初食人魔会一直睡觉，边上的小怪会无视玩家，将注意力放在那三个箱子上。清完小怪，食人魔会醒来并去攻击其头目，这时玩家就需要去帮助食人魔消灭敌人。打完可以开箱子获得各类恢复药。



最后的 BOSS 为“沼泽统治者莫斯卡兰”，玩家应注意 BOSS 的以下几个技能：

全屏攻击： 在 BOSS 聚气时，尽快跑到发蓝光的蘑菇附近就可以避免伤害，注意不要打蘑菇

砸地： 将队员吸到面前然后连续砸地

启动剧毒装置： 将 BOSS 的蓝色硬直条打掉即可阻止

潜地抛石： BOSS 钻入地下，随后地上会有一个红色光圈，抛出的石头会砸向光圈，最后 BOSS 会跳出来砸地

地震波： BOSS 沿一条线砸地，途径末尾处会发出震荡波，需看准时机跳



奇迹时代3

“生命无常，充斥着混乱、污秽与痛苦。死亡意味着宁静、秩序及永恒之美。”

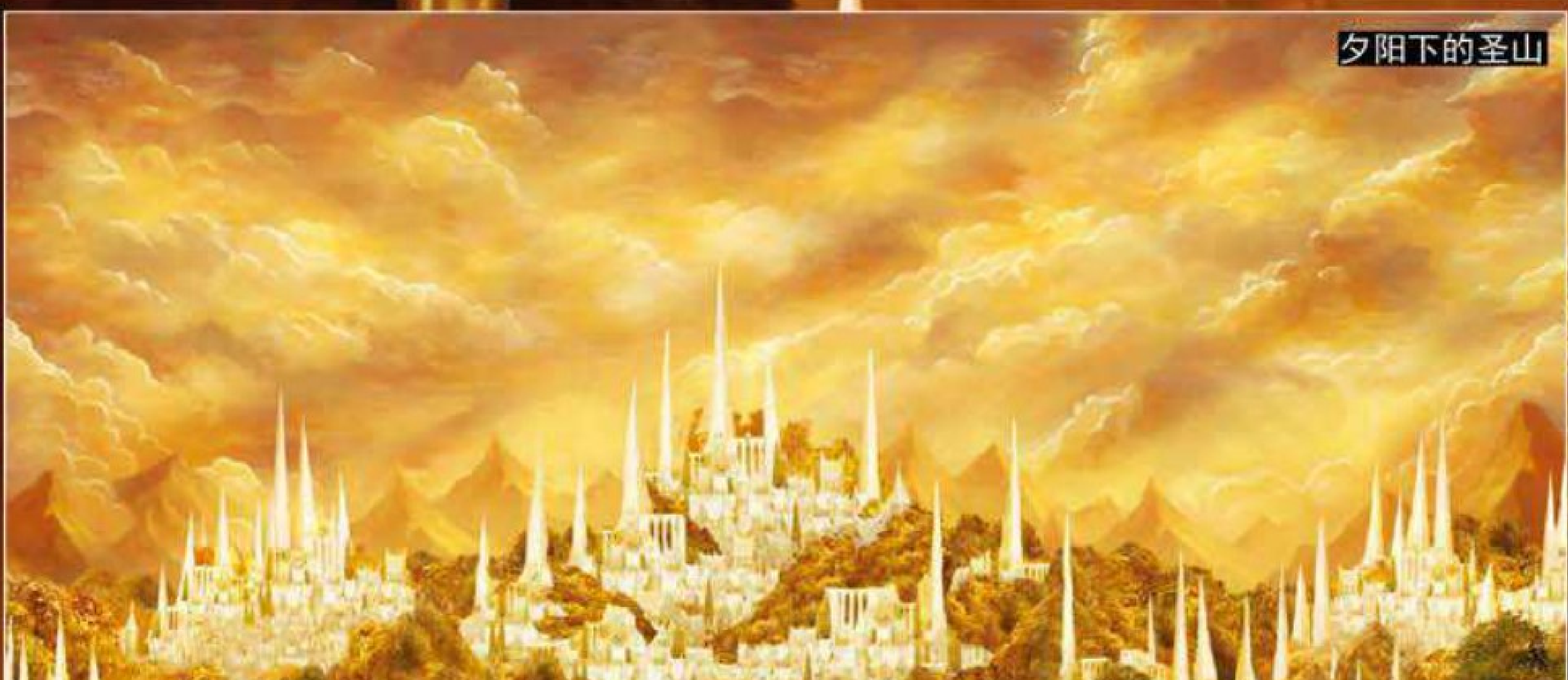
编：X先生、公羊　美：grass

游戏类型	策略战棋 SLG	英文名称	Age of Wonders III	游戏平台	PC
		制作公司	Triumph Studios	发售时间	2014年3月31日
游戏特点	稳健发展 战略厮杀	适宜人群	文明人 经营者		

这个游戏系列的前辈包括1999年的《奇迹时代》，2002年的《奇迹时代2：精灵的宝座》和2003年的《奇迹时代：暗影魔法》。

在第一部游戏之前的时间线里，古老的精灵种族被新来到这块大陆的人类冲击。精灵的王国几乎被毁灭。差点被历史淘汰的精灵种族随后分为两派，其中一支由老国王带领，崇拜风暴之力，旨在消灭人类——他们是走向黑暗的精灵；另一支由公主带领，他们是爱好和平的木精灵。

游戏前几部中的内容演绎了接下来的争斗和冲突。这一次《奇迹时代3》的冲突源于一个古代遗迹中流落出的财宝。黑暗精灵、人类帝国甚至被遗忘的高等精灵都对新发生的事情十分关注。玩家将再次参与到诸多势力之间的战争。当然，在你开战之前，开发技术、扩大地盘、商业交流、共享知识、甚至互相帮助都是必要的手段。



夕阳下的圣山

本代游戏引入了独特的RPG风格，玩家能够设计制作自己专有的帝国，研究个性化的策略和发展风格。在尸灰漫天的战争中，神秘的宝窟等着你去寻觅，无数的宝藏等着你去征服。

本作采用全新的 3D 图像引擎，让玩家在游戏中体验更加细致的世界地图和战斗画面。游戏开始时有诸多不同的种族可供选择，选择你的起始种族，好好利用你独特的种族领袖技能，引领你的王国的命运。


国王、女王以及黑暗之王为代表的各大势力展开了万骨成窟的战争


地图效果相当绚丽


机械蜘蛛，怕不怕！


胜利：就是不断的战斗

光与暗之战

相比于前作，本款的战斗机制更为优化，战斗节奏更快，并且拥有很强的战术性。全新的战术战斗机制赋予战场和攻城战更加丰富的内涵。并且添加了大量特殊单位与能力。虽然玩法上看起来有一点复杂，但核心高玩喜欢的就是复杂。

行动力

一切战斗源于行动。每个单位拥有三点行动力，由此来决定单位一回合的攻击次数。一个单位进行移动操作时，就会消耗相应的移动力。当一个单位被选中后，以该单位为圆心，地面会显示出一个由若干六角格组成的大致圆形，圆形由彩色标记标明此单位移动到某个六角格内后将会剩余多少行动力。

绿色表明此单位还有全部的行动力，还能攻击三次。

黄色表明此单位还有 2 点行动力，仅能攻击两次。



行动力彩色地标



人类骑士被包抄

橙色表明此单位还有 1 点行动力，但是不论这个单位移动多长距离，一定会剩下最后一点行动力。

反击！包抄！防御

当一个单位近身进攻另一个单位时，被攻击单位就会进行反击。被攻击单位每反击一次，就会减少一点行动力。以致在反击 3 次后，被攻击单位在行动力回复之前，就再也不能反击了。对被攻击单位更糟糕的一点，因为单位的行动力是在它行动结束后回复完全，所以在反击消耗完行动力后，被攻击单位在下回合也不能行动。

由图可见，人类骑士面临险境，他孤军奋战，缺少策应导致漏洞百出。这时只要从他身后某个六角格攻击他，就会形成包抄。包抄由什么好处呢？ 1. 所有类型的攻击伤害 +2（比如某单位是毒性伤害，那么毒性伤害也 +2）。2. 被包抄攻击的单位不能进行反击，只能在被攻击后转身面向攻击者。由此利用，则可增加我方攻击次数，减少被攻击次数。



人类骑士被两单位包抄

由图可见，骑士被两单位包抄，当第一单位包抄攻击完毕，骑士转身面向此单位，这时第二单位因在骑士面向方向进行攻击，不能形成包抄效果，是为普通攻击，骑士可以进行反击。远程单位也可进行包抄攻击，由此可充分发挥远程单位“放风筝”的优势合理利用包抄，可以以少胜多，做到最小损伤胜利。



巧妙运用防御形态应对包抄

那么面对敌人可能会采用包抄的局面，我们该怎么办呢？当面对这种形式，我们可以安排适合的单位牺牲一个回合的行动力来启动防御模式。在防御模式下，单位无法被包抄，并且获得 20% 的防御和抗性加成。防御中的单位可以有效的防御远程单位。

远程攻击

跟所有单位一样，大部分远程攻击都消耗一点行动力。但是部分重型的单位，比如弩箭，炮之类的，一回合只能攻击一次。但是此类重型武器威力相对要大很多。

远程伤害并不是全程一致的，如果目标单位距离过远，会有射击惩罚效果出现，远程伤害减半。

在很多时候离距离目标更近一些来造成更大的伤害，虽然因为移动会损失行动力，而暴露在地方攻击距离之内。因此需要玩家对其进行权衡利弊。

地图上的障碍物和其他非友方单位会阻挡远程单位的视线，由此降低远程伤害。

有些远程单位不会受射击惩罚的影响。例如地精飞镖手用毒蚊制成的活体飞镖，虫群会直冲目标，无视距离和障碍。精灵长弓手也不会受到距离惩罚。



距离太远，射击惩罚

特殊单位能力

大部分单位都能获得或多或少或强或弱的特殊能力。

飞行单位能够越过障碍和部队单位，在起飞时可能会遭遇随机攻击，但是能够突破敌方前排，攻击后方脆皮单位。

具有抢攻能力的防守单位会在遭受攻击时比攻击者更先出手。用包抄可以无视抢攻，用具有抢攻能力的单位进攻也无需担心遭到抢攻。

另外，戟兵拥有战戟专精能力（对骑士伤害 +4），骑士拥有冲杀能力（对装有盾、戟的部队伤害 +3）。

鬼火具有静电护盾能力，有几率眩晕任何近战部队，被眩晕的部队不能进行移动、防御等操作。对眩晕部队的每次攻击都视为包抄。



飞行单位可越过障碍与单位



攻城略地，迫在眉睫

众雄殿

N 多职业英雄的存在，也为玩家的“掏宝”事业添砖加瓦。英雄的专有技能和部队，对于取得战斗的胜利至关重要。利用好，在危急关头几乎可以反败为胜。

夜魇：夜魇是潜行，操控和盗窃的大师。任何冒犯到他的人，都会在某个夜晚悄无音讯的消失。夜魇善用毒药、化妆、暗杀以及暗

影魔法来管理臣民，控制竞争者。他们拥有双重面目：光明中万民信服，黑暗里敌心溃怖。



术士：“古巫王的势力在第二纪元末达到巅峰之后陨落，一个新兴巫师派别：术士，冉冉升起。在他们对宇宙奥秘的索求中，习得了如何用最纯粹的魔法汲取秘术能量，术士能召唤诸多魔法生物，包括蚀人的鬼火，异空间的异形等。作为最专注于魔法的职业，术士掌控着大量战场控制、领域魔法。术士擅长向地方领域施放污浊的魔法，同时运用大量防御魔法来保卫自己的领域。术士钟爱魔力甚于财富，热爱法术超过蛮力。依靠着秘术，他们一步一步地走向当年古巫王的地位”

————《第三纪元的明主》作者：Ralinstone Pedant. 史官



机械士：机械士常年工作生活于一个充满滑轮、锅炉、引擎和齿轮的世界里。联邦共和国非常推崇他们的机械产品，因为这些机械产品能够处理每天的日常事务。他们的坦克和战舰能让一个普通人轻而易举地消磨可怕的巨型怪物。机械威力无比巨大，从而消耗的能源也是数量巨大。所以机械士在榨取自然资源方面的技术也是独占前茅。



大德鲁伊：大德鲁伊在偏远的天然栖息地中运筹帷幄。他们的家园建立在环境平和的岩石床上，无需外出掠夺采买，即可自给自足。他们的土地生机盎然，猎人、萨满和巨兽重重守卫着德鲁伊的家园。为了保护家园，他们不得不追求掌握更强的自然力量。他们并不盲目的保护生命，死亡在某种意义上，是另一个生命的开始。





神族兵种


巨魔大斧


胜利！


龙旗卷，马长嘶，剑气如霜



维京之战

□编：小C　□美：grass

游戏类型	策略战棋（SLG）	英文名称	War of the Vikings
		制作公司	Fatshark
游戏特点	讲究策略的激烈对战	游戏平台	PC
适宜人群	喜欢多人群杀，战斗的爱好者	发售日期	2014年4月15日


精致的场景

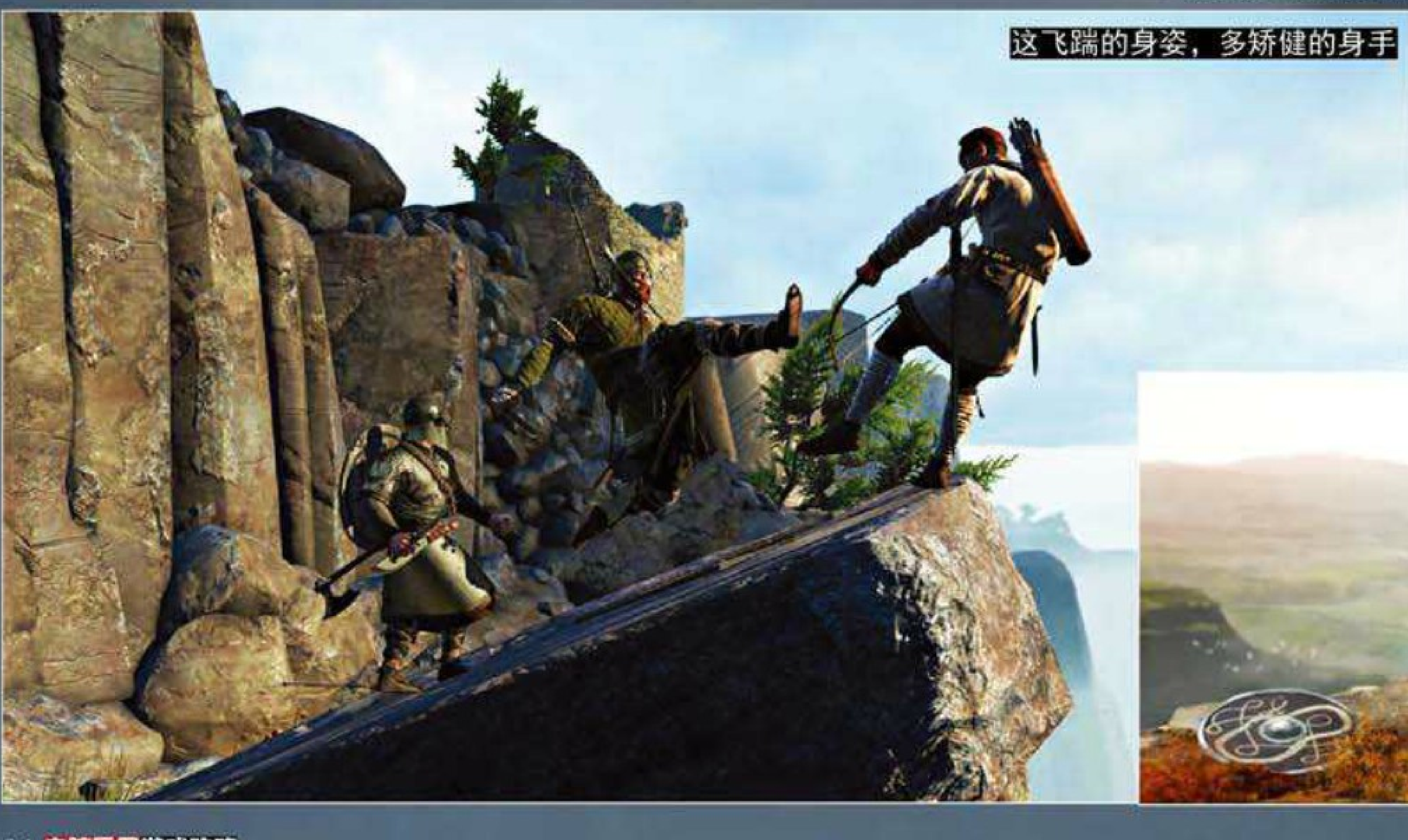


《维京之战》与《骑马与砍杀》同样出自发行商Paradox Interactive之手，它们也是同类的大型战斗策略类游戏。同时它采用了与《玫瑰战争》中备受好评的近距离作战系统，以次时代的水准为您呈现全新视角的维京人战争故事。可不要小看这个游戏的战争系统，公司承诺会给玩家带来64人的联机混战的战斗地图。这个游戏里你不仅能体验这么庞大的战斗感受，还有众多接近真实的装备（武器，盾牌等）和场景，以及逼真的人物效果。


阴森的地方，恐怖的十字架

你将扮演一位维京人保卫英格兰，通过近战搏斗来体验快节奏的战斗，同时还可利用弓箭、长矛和投掷斧来进行远距离攻击。这是属于玩家自己的维京战争，你可以为你自己选择固定的战斗类型，游戏具有强大的自定义功能，就是自己选择外貌，盔甲，纹章，盾徽，武器以及特殊技能等等，创造属于自己的战斗方式。

对于这款游戏的特色来说，它是以真实的维京人历史作为游戏背景，你可以扮演维京人或是撒克逊人来攻占或是防卫大不列颠。富有深度的战斗系统。通过掌握挥砍，劈斩，格挡，躲闪以及一系列特殊动作来取得战斗优势，从而获得胜利，不光近距离战斗，远距离战斗同样出色，你可以使用弓箭，标枪以及投斧等武器来进行远距离作战，不给敌人任何接近的机会。还开设了竞技场模式，给游戏增加了游戏可玩性，敌人也更凶残。有着众多的维京与撒克逊人风格的装备等待你的探索。


这飞踹的身姿，多矫健的身手





各种战斗类型的体现



到目前为止，在《维京之战》中玩家可以选择三种类型。战士（中甲类）是一个全能型的战士，可以使用剑和盾，投掷斧头。皇家侍卫（重甲类）使用双手斧造成巨大的伤害。侦查兵（轻甲类）适合远距离作战，对远距离敌人使用的武器是长弓，但是也可以拿着光斧对近距离的敌人进行战斗。

总之，作为一款以冷兵器对抗为卖点的战争游戏，最好玩的当属游戏的多人联机对战，也只有正版玩家将可以直接通过 steam 服务器在全球范围内进行大规模的联网对战。而且近距离的冷兵器作战将带来完全不一样的刺激感受，刀刀入肉的快感才是男人追求的浪漫。



斧子



盾牌



弓箭



螳螂捕蝉，黄雀在后



这是在跳舞还是战斗？



风格迥异的造型



术士 2：放逐

□编：公羊　□美：grass

游戏类型	回合策略 RTS	英文名称	Warlock 2: the Exiled
游戏特点	调兵遣将 运筹帷幄	制作公司	InoCo
适宜人群	RTS 死忠粉 魔幻爱好者	游戏平台	PC
		发售日期	2014 年 4 月 11 日

“ 一位智者说，战争永远也不会改变世界。然而他已经死了，在战争中被一条巨龙吞噬。 ”

世界已经破碎不堪，我们的英雄啊！你曾被放逐到一块碎裂的地域，是时候回到阿丹尼亚，对驱逐你的人们进行惨烈的复仇了。一旦回到阿丹尼亚，你将与其他的被驱逐者，敌阵的法师以及各种各样恐怖的生物进行对领域的争斗。征服所有反对你的人，收回家园，实行复仇！

《术士 2：放逐》与其他游戏不同，没有和平胜利，没有外交胜利，只有当你的敌人败倒在你卓越的战略才华之下，胜利才属于你。

相对于前作来说，术士 2 在粒子特效和动画的流畅程度上要优越得多，各种自然环境和外观让你在感官上有非常强烈的冲击感。例如，在丛林地带，每一寸泥土都覆盖着植被和小生命；而在狂风暴雪的冰川地势中，小心不要因为风雪而忽视了冰川巨魔砸向你的石头哦。





不同的地势也各有效果

本作为回合制游戏，这个游戏模式让你有足够的时间去思考自己下一步的行动。

游戏开始，你可以从十多名魔法能力各不同的大法师中选择一位作为你命令的执行者，若没有一位是你的菜，你大可按照自己意愿自行创造一名大法师。在技能方面，现在你有更多的操作方式了，研发法术已经有了相当大的可预测性，而不是前作那样的随机产生，在一个专业分支研究得越深入，就有越多越强力的光环和攻击法术可以使用，同时随着研究的深入，你将有更加先进的魔法雕文可以附加到法术上，当然了，与此同时法术施放时消耗的时间和法力值都会相对增加，升级与否，就看你权衡得失了。仔细研究你的数百个技能和专业，好好利用你的攻击魔法与光环魔法，当你熟练掌握时，你就可以自己创造魔法了。

当你的声望随着你的发展而增长，会有随机的英雄被吸引到你的阵营，他们有各自不同的战斗能力以及或神或贱的战斗装备。英雄是否成为英雄，皆在你的操控之中。



阴影效果不逊诸作

“ 在游戏中，你将面对种类繁多的敌对怪物，所谓“君不见双足飞龙炽焰来，龙息撕裂不足烦。君不见巨型海龟渊中岚，啃噬飞撞将军乱。” ”





人与龙的对决



魔法界面，选择多样

在你的军队中，既有一往无前的人类士兵，也有鬼风阵阵的亡灵士兵，甚至还有神秘的天足神行者，乃至混合所有种族进入你的军队。共有 6 个种族的士兵存在于这个世界上，每个种族皆有各自不同的能力和短板。

笔者曾经偶然碰到一个任务，完成之后任务奖励一只紫色飞龙，它的攻击带有闪电效果。小编曾经看到某人招募了一个超级壮的发条傀儡。希望细心的人在以后的游戏中可以将所有的帮手都找出来！

本款游戏中，既有单人游戏，也包含多人游戏，这意味着玩家可以和自己的基友们愉快的联机啦！ PVP ？ PVE ？随你高兴。





哨兵侦探敌情






战略和战术层次的世界，探索吧！



云路

编： 公羊　**美：** grass

游戏类型	动作游戏 ACT	英文名称	Cloudbuilt
游戏特点	跑酷 过关	制作公司	Coilworks
适宜人群	思维迅速者 过关游戏粉	游戏平台	PC
		发售日期	2014 年 3 月 21 日

《云路》是一款与速度、精确度和自由度紧密结合的游戏。当玩家穿越重重神秘的废墟丛林，开拓自己前进的道路时，急中生智与超快的条件反射就成为你不可或缺的忠实伙伴。自身操作技术固然重要，但在行进过程中，躲开致命的障碍，光靠肉体的能力是不够的。这时候就看你怎么充分利用身上火箭动力的铠甲衣了——让物理定律见鬼去吧！

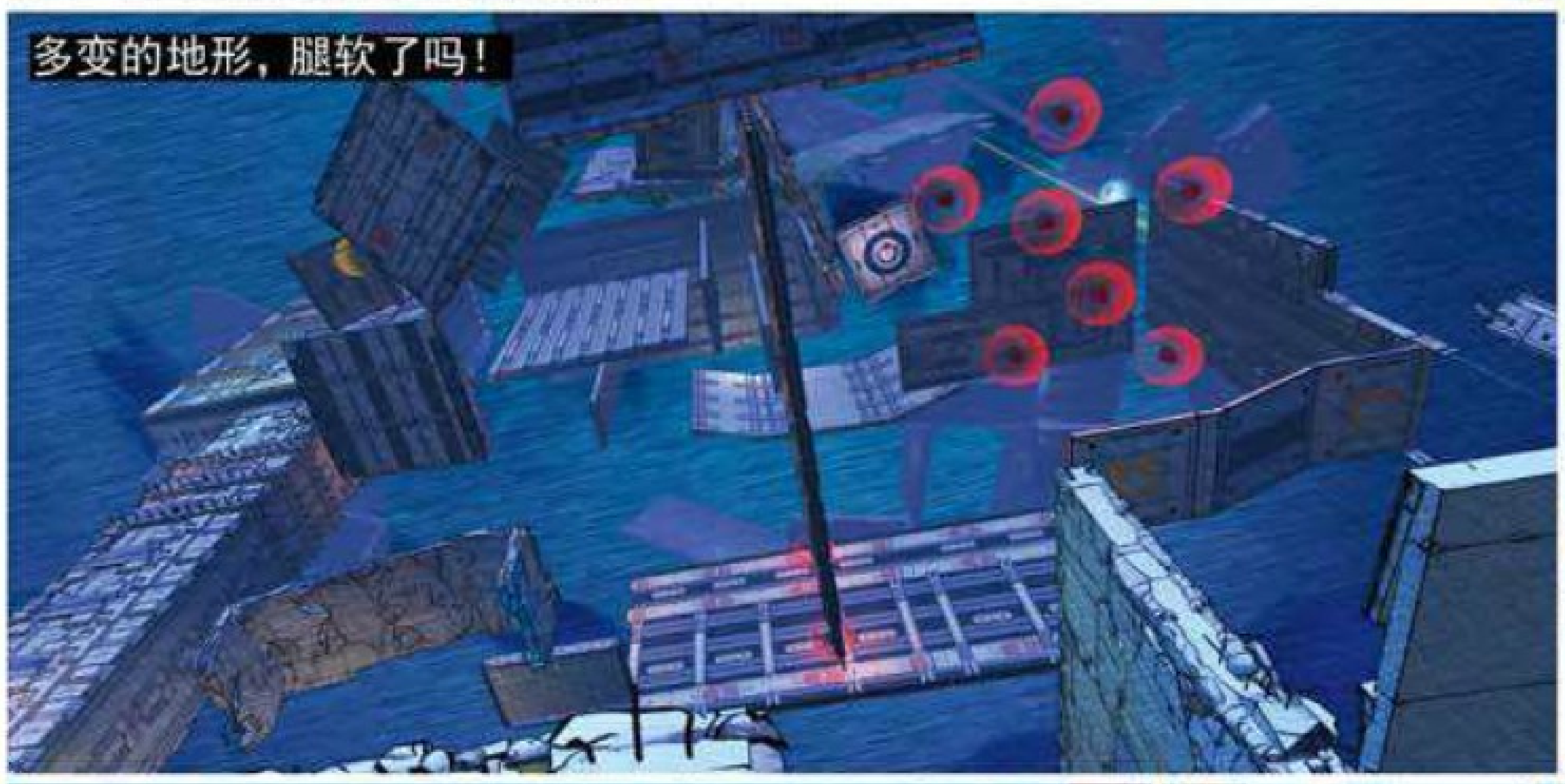
惊心动魄的路途中，有无数的捷径和此种彼种的秘密等待玩家发现，同时游戏节奏越来越快，进一步推动玩家寻找下一个挑战，下一个极限！

进入游戏后，玩家要依靠手上操作，躲避各种障碍物，可别以为障碍物仅仅是路障和深坑之类静止不动的玩意儿，还有大量会主动出击的机器人、小怪兽等等。所以时刻保持警戒心，说不定，下一个路口就是你的葬身之地！

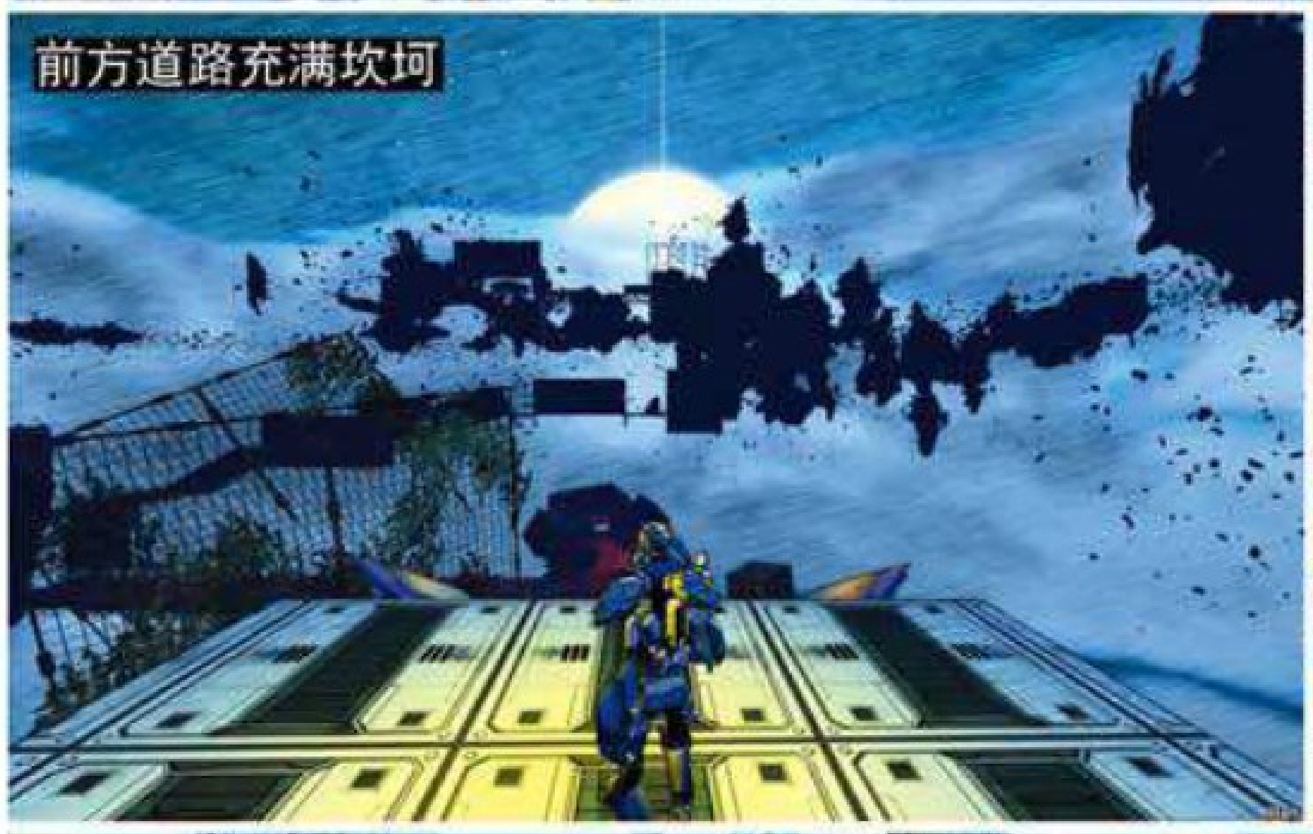
游戏中，玩家的目标是借助各种道具的帮助以及自身对前方情形的判断，开辟道路到达出口。其中的自由度相当之大，需要对各种可能出现的状况作出最快的选择。同时每一关卡都有非常多的路线可以到达终点，玩家们可以从中享受到无与伦比的开拓乐趣。



带有漫画色彩的画风，感觉如何？


多变的地形，腿软了吗！


你该如何开拓前进之路？


前方道路充满坎坷


善用武器

本作包含诸多优秀特点，如：

到达终点的路线千变万化

拥有四个不同的结局。

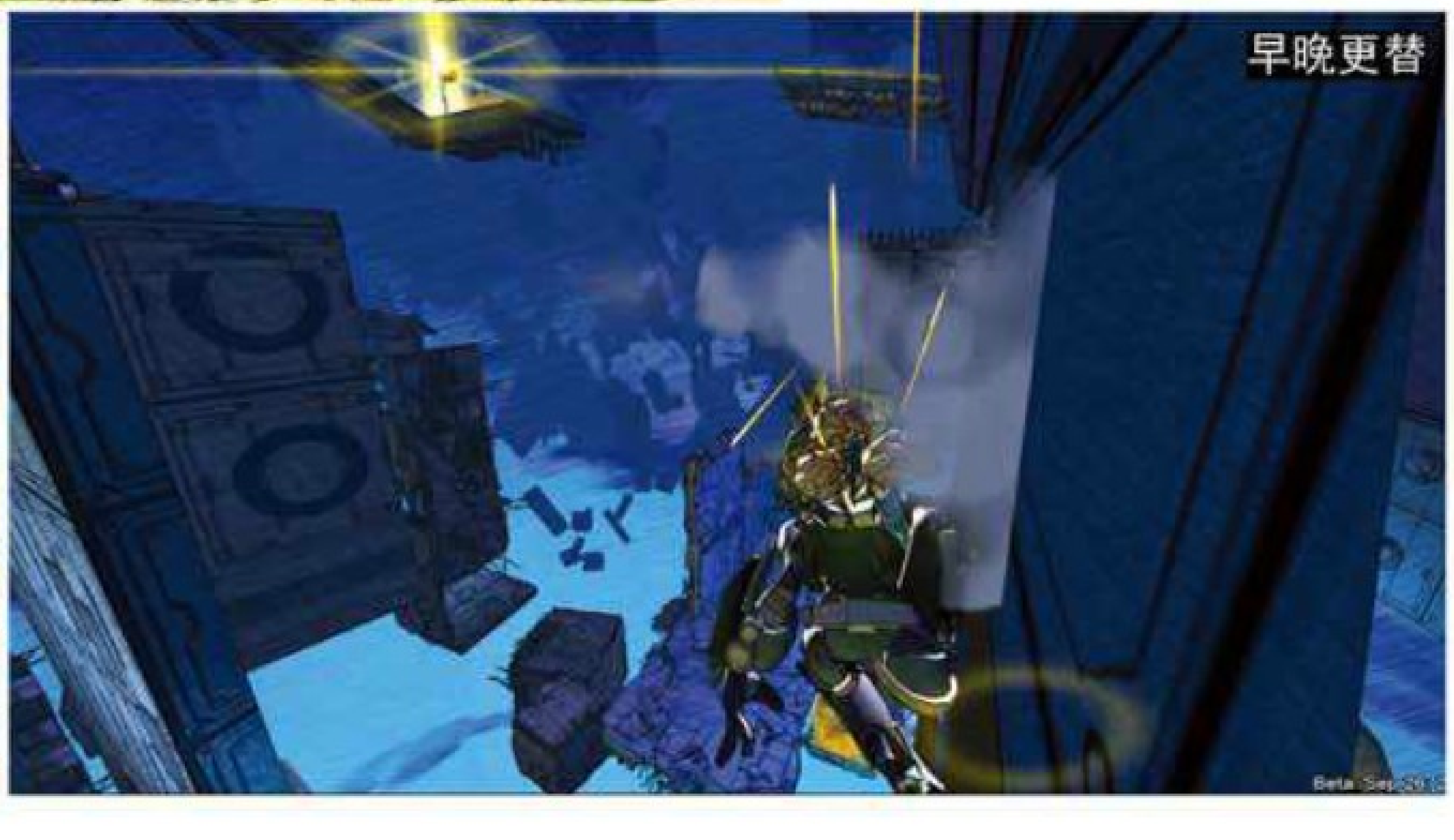
可挑战你基友们的记录，他们保存在云储存里的成绩随你超越！

可自行开辟新路线。

复古风格的电影配乐。

随机的学习方式，你永远不知道你将学会什么技能。


一身装扮还是蛮养眼的


早晚更替

曙光

■编：小 C　■美：grass

游戏类型	生存恐惧	英文名称	Daylight
游戏特点	恐怖 手机冒险 激灵人	制作公司	Zombie Studios
适宜人群	挑战自我 追求刺激的人群	游戏平台	PC PS4
		发售日期	2014 年 4 月 8 日

《曙光》这款游戏最先公布时发行在 PC 上，后来今年 3 月份 Zombie 工作室宣布，正在开发的第一人称心理恐怖大作《曙光（Daylight）》将于 4 月 8 日正式登陆 PC 和 PS4 两大游戏平台，官方售价 14.99 美元（约合 91 元人民币）。这款游戏是建立在虚幻引擎 4 上的恐怖游戏。开发组号称恐怖感永远紧张刺激：当你每次走进一间屋子时，确保你永远不会有两次同样的体验。

讲述的是主角醒来发现自己身处一座已经被废弃多年的神秘医院当中，可用的道具仅为一只手机，在种种危险面前，玩家将没有任何反抗的手段，能做的只有逃跑。在保住自己性命的前提下，揭开这座医院的谜团。其第一人称视角让玩家有一种身临其境的感觉。最开始玩家在一个废弃的医院醒来，身边只有一个可以用来照亮的手机。因为每一关都是随机生成的，所有的线索，恐怖的走廊，鬼火和恶魂都不会完全一样。


阴森的道路让人毛骨悚然


吓唬人是需要有技术的


不同光照有不同的恐怖气氛





利用一些小细节引发不好的联想

在游戏里，玩家可谓是赤手空拳，除了一个可以当指南针用的手机以外，很难找到什么其他的东西，当你在精神病院到处摸黑探索的时候，猛的出现一个黑影呼啸而过，再加上耳边时不时响起 IGN 的 Jessica Chobot（名编辑，也负责剧本）的渗人旁白……保准你吓出生理反应来。当然在医院里并不是全黑的，有一些外面的灯光，再加上医院内可以捡到荧光棒和火把，让玩家的内心多了一丝安慰。不过吓人的东西到底看清楚好，还是不要看到好呢？

游戏中有很多小细节的地方都会让玩家感受到丝丝寒意。常见的敌人其实就是黑暗中的鬼魂，因为你根本不知道他什么时候会出现，一旦出现就会追踪袭击玩家。所以听从你的本能反应吧！逃跑！如果你被困在死胡同就心里默默祈祷它不会发现你，被抓到的话就会直接丧命，然后会随机复活岛另外的地点。对于喜欢冒险的玩家来说，这绝对是一款让你欲罢不能的游戏。


游戏内的场景还是很炫酷的

风暴英雄



游戏关键字

团战 不补刀 佣兵为王
群雄汇 不玩没天理
暴雪大乱斗 没装备

游戏评级	暂未定级
制作发行	暴雪娱乐 Blizzard
发布日期	2014
适合人群	魔兽战场高手 RPG 地图爱好者

综合评分 9

画面
剧情
操作
音效
创意



X 先生

最近《风暴英雄》开启了第一次小范围的测试。这次测试被称为“技术封测”。所以现在谈论玩法和平衡性方面的问题还为时过早，但可以初步看到这个游戏的一些特性。暴雪制作，基础的品质是完全不用担心，唯一的疑问就是风暴英雄的惊艳之处。比如说 DOTA 中的连杀系统和击杀语音。相信那一声“MMMMonster Kill”是很多的玩家喜爱 DOTA 的一个重要原因。暴雪的英雄，每位都是大牌范儿，只要别揣着、掖着，凭借它们的底子，制作出让人情感共鸣的亮点应该不难。

不光是名门之后

编：X 先生　美：grass

《风暴英雄》游戏画面对机器要求并不是特别高。它的画面风格像多年前《魔兽争霸III》。环境有一种夸张的漫画味道，色彩鲜明，模型较大。这一点上它和 DOTA 的偏向“酷”的细腻写实风格不同，也和英雄联盟偏高对比，“炫”的张扬风格不同。《风暴英雄》游戏操作手感接近《星际争霸 2》。英雄模型移动的脚步漂浮感不明显，攻击的前摇和后摇能感觉出来，但也不是很夸张。弹道和法术动画小而精致，应该是为了避免电子竞技项目的战斗太华丽，看不清楚。它的一些小细节也和星际争霸 2 类似，比如有物理动画表现小杂兵的牺牲。

现在已经知道会有开局时候特定英雄之间的调侃。当年你击杀英雄时，也会有类似互相嘲讽的东西。正式运营后应该会看到轻松幽默的搞笑内容。特别要说一下，负责风暴英雄音乐制作的是暴雪旗下有着 15 年经验积累的金牌团队，其中有一些音乐还有向以往作品致敬的小段。推测游戏视听效果这方面是不会让人失望的。


小杂兵还有死亡物理动画


注意到了吗？这个大菠萝更像是原始造型，和 2 代的兽型、3 代的纤细都不一样

运营方法推测

如下的运营方法都只是前期版本的猜测和推断，仅供读者参考。最终游戏会使用的收费方法还要等上市之后再看。在目前的早期阶段，整个游戏设计都在被重新考量，也许会完全推翻重做也说不定。

深入游戏客户端分析，首先可以看到《风暴英雄》支持玩家断线重连和中途加入游戏的功能。还有完整的观众模式和录像回看功能。毫无疑问，暴雪会把这个游戏定位成团队竞技，未来它成为电子竞技项目的可能性很高。

虽然风暴英雄的运营收费方法还没有确定，但是根据它的假想竞争对手的情况，很难有“免费”之外的方法。在首次测试中，《风暴英雄》有“每周免费”英雄的概念，比如说第一批免费的英雄是牛头、巫医、阿尔萨斯、诺娃和坦克中士。其他英雄需要消费解锁使用。这样的解

锁方式和预购《暗黑3》资料片送风暴英雄猎魔人英雄的活动相吻合（不知道国服有没有）。

解锁英雄需要的资源，最可能借鉴《炉石传说》的模式，通过一系列的任务给予虚拟货币奖励，土豪玩家也可以花费真金白银解锁全英雄。游戏也会有单机的训练模式让你熟悉自己的英雄。

额外的皮肤和私人定制内容绝对是一个收费的好渠道。玩家对英雄有爱，就会掏钱买皮肤。暴雪的丰富故事衍生出了海量可定制的外皮，这里能翻出不少花样。我们也已经在游戏中见到了各种奇葩类型的英雄皮肤，坐骑皮肤。不出意外的话，其中有一些皮肤或者外观染色可以通过任务获得，其他皮肤需要在商店购买。

《风暴英雄》另外一个特点是公开编辑器。和《星际争霸2》一样，游戏公司会给出几张官方地图，但玩家如果有自己的思路，也可以用编辑器开发出全新的地图。保守估计，很快高度相似的DOTA和LOL就会出现。因为这种开放的结构，游戏公司也会陆续推出官方的作战地图，就像是新的战场一样。它的好处是鼓励玩家以不同的方式玩耍，让游戏焕发新生。它的风险是分流玩家，不容易凝聚起核心玩法。

有一点是肯定的，游戏中不会出现一个超大的“商店”按钮。



现在的客户端看起来有浓浓的星际2味道



穿着“勇气套装”的野蛮人，长得像鱼人的破坏神

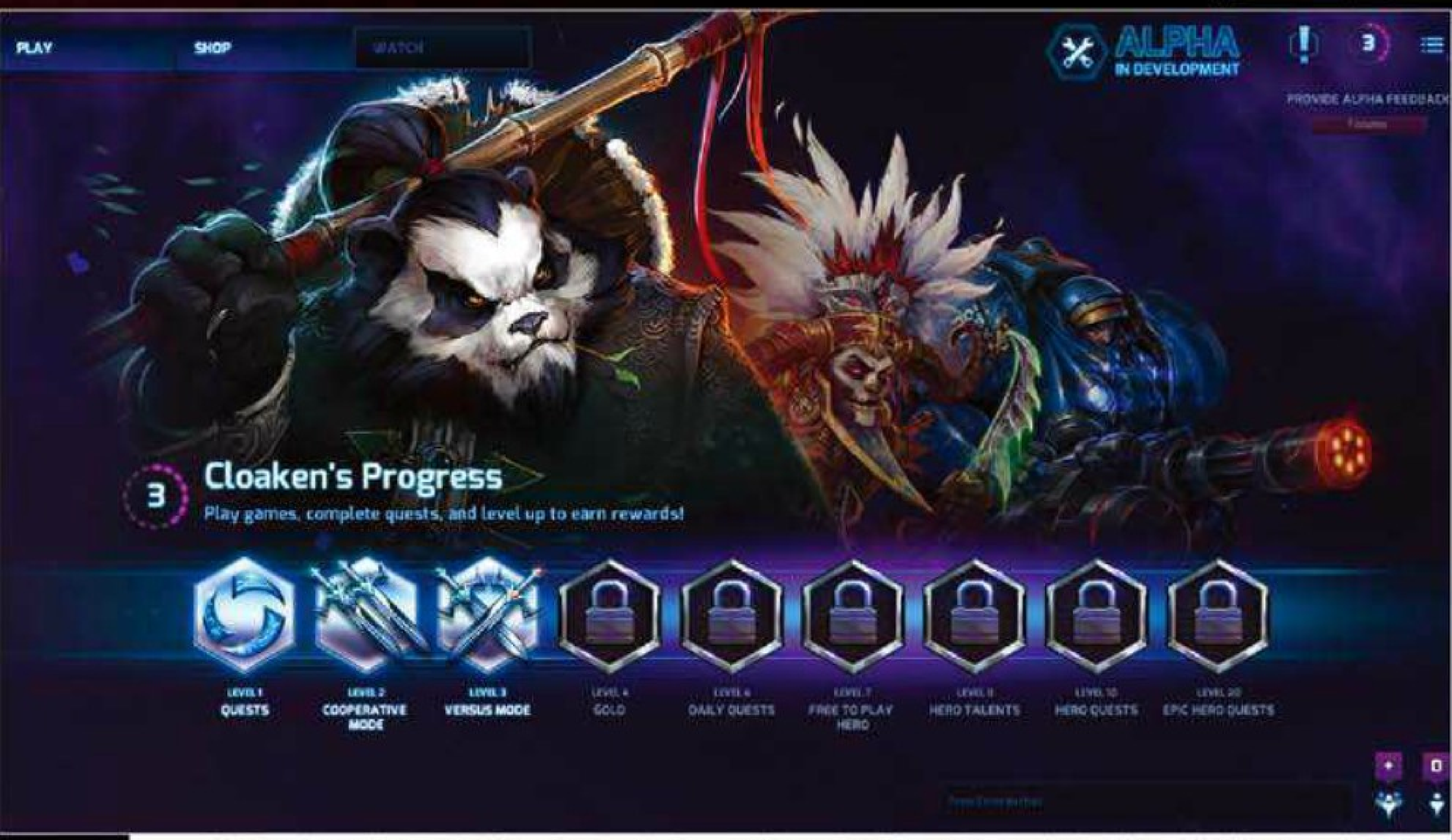

你有坐骑系统，当然就要有坐骑皮肤啦。

试玩体验

接下来我们谈谈实际试玩体验。总的来说《风暴英雄》它是一个全新的游戏，根本没有其他游戏可以做类比，它采用全新的玩法。战场设计有多幅地图可供对战，不光是“左下右上”三条路的对抗。有网友感觉这地图十分眼熟，推测是开发《魔兽世界》战场的那几位设计师重新搞了一大套的俯瞰视角战场出来。说到底，我们之前玩的DOTA和LOL都是推塔游戏。风暴英雄它的设计也是一个推塔游戏。在只不过在这个游戏中，分配能力、打好团战是最关键的要点。

《风暴英雄》有一些鲜明的特点：


“马”上出发



游戏的帐号成长通过等级解锁。比如一开始只能合作，升级后才能对抗，接着解锁日常任务，免费英雄，英雄天赋等等。

团队共享经验

所以再也不会根据资源分配定为12345号位，游戏中每个队员的重要性相当，不会分大哥小弟。团队等级一致会让某一边的团队首先获得关键性的大招技能，而且是一瞬间全员性的大招。这种设计让队伍在某一个时期特别容易像滚雪球一样积累起优势。

没有补刀

这游戏不光没有反补，也没有正补。经验就是唯一的成长属性，经验又是团队共享的。在风暴英雄中，小兵的作用主要是推塔和兵线牵制，兵线上的分配会比原来更加随意灵活（如果线上没有英雄，全团都不能获得这条线的经验）。在测试期间，我们看到官方举办的一些比赛里双方的选手也都是花大量的时间在地图各个地方打架，很少有赖线的行为。

这个游戏中，我们可能不会看到像DOTA一个后期英雄“憋屈憋屈憋屈”熬到神装出山一个打五个，感觉挺可惜的（那简直就是屌死逆袭，就是人生啊）。



草丛、野怪和树林

没有装备

没有补刀，也就是没有经济系统，没有装备系统。这就衍生出了一个持续战斗的问题。DOTA 通过小鸡信使的设计，让玩家能长时间赖线。LOL 虽然没有小鸡，但是有免费的回城。《风暴英雄》也有免费的回城，但是光为了回复血条状态而回城显然会拖慢节奏，所以游戏使用一种类似魔兽 3 月亮井的建筑物保证英雄持续战斗能力，还有一种线上小兵掉落的血球也可以提供一定回复。

这里如果深入分析一下，回城的意义不光是回复血和蓝。回城也是购买装备，掌控游戏节奏的一个关键。例如一个英雄在线上每升一级只能增加 100 点血，但他回家一次说不定能买出一件 500 血的装备。相比较平缓的升级，回城买装备这种行为带来了一次战斗能力的突变。风暴英雄的测试版把这一套全都省略了。没有装备带来的不确定性，游戏的优势方滚雪球将会更加容易。



类似萨尔纳加神器的视野机制

侦查和视野

在这个游戏中，既有草丛，又有树林，不过树林比较稀疏。具体围绕地形的战术留给未来的大神去开发。在测试版本中没有发现“插眼”的道具或者技能，只有类似“萨尔纳加遗迹”的东西能控制视野。当然不排除以后主动视野这类功能会加入。老玩家都明白，侦查一直是对抗游戏中的一个特别重要的元素，即使风暴英雄的地图比较小，也不应该没有这种游戏要素。



进入草丛头上会有标志，表示外面看不见



防守端变化

第一感觉就是建筑物好多。官方的说法是“城镇，而非防塔。”游戏的防御塔前有一堵魔法门，敌方无法穿越，只有友军可以通过。两边的城墙也不是摆设，可以影响地形，造成险恶的关口。DOTA 和 LOL 的高地或者防塔提供了一个易守难攻的战场环境，而 HOS 的防御地型看起来更加复杂。为了平衡这种改动，游戏中的防御塔子弹数量是有限的。子弹消耗后需要时间缓缓再生。一旦子弹耗尽，防塔下的优势就丧失殆尽。这种设计避免了太长时间的塔下消耗和保守缩塔，让战斗节奏更加快速。

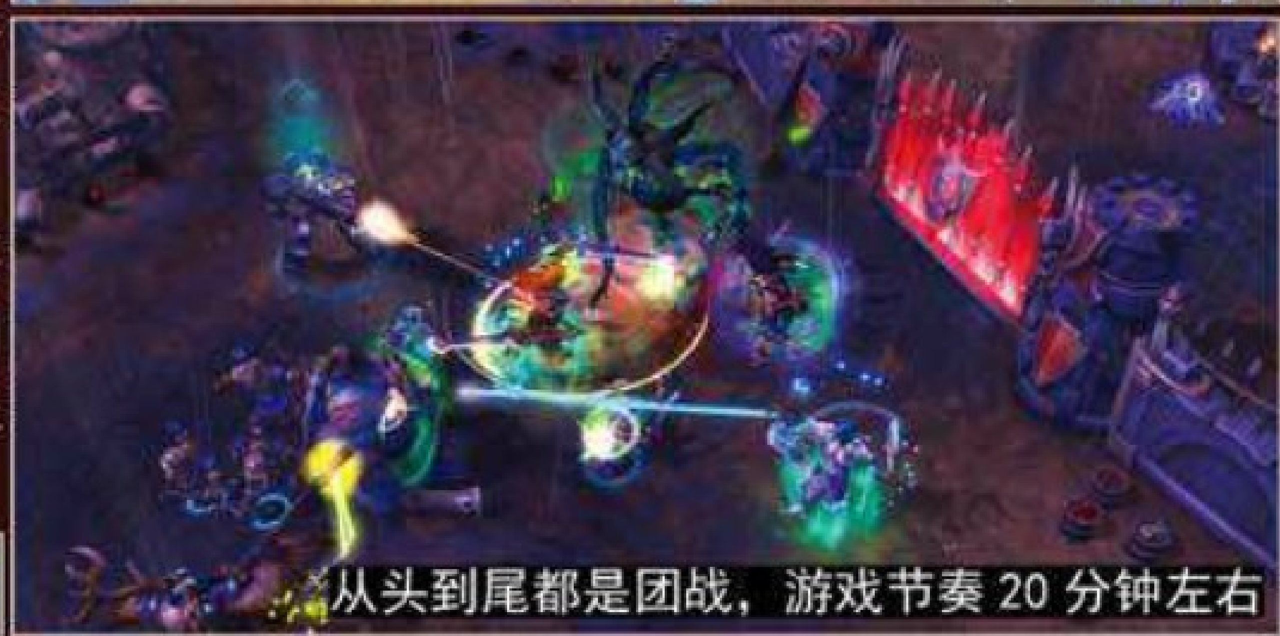
虽然有镇门，但是也有小路可以绕道门后，所以风暴英雄里面的城镇战斗应该会有更加多样的战场情况。


很多技能对建筑物有效，攻城可以硬抗



进攻端变化

“既然不能补兵，那我在线上发呆吗？多无聊啊。”所以在进攻方，风暴英雄引入了第三方中立的怪物。无论是海盗船长的帮助，还是中立野怪的加入，都让推线的手段更加多样。特别是中立怪物让人想起老版本大奥特兰克山谷里面的召唤打法。不过奥特兰克山谷是 40 人的战斗，风暴英雄的人数才几个人。中立怪物在这个游戏里的重要性比战场里可大得多。测试版游戏中，围绕中立怪物的团战超级激烈。野外争夺团战的概率要比线上互推团战的概率大得多。


从头到尾都是团战，游戏节奏 20 分钟左右


天赋树的选择，可以造成比装备更大的变化，上手简单

英雄成长

《风暴英雄》的英雄一出生就拥有四个技能，每次升级后，并不用选择技能加点，而是选择天赋升级。天赋包括倾向攻击或者防御或者推进的细小差异，达到一定等级还会解锁强力的大招。对于这套天赋树，曾经也有传言会成为一种收费方法：免费玩家只能享受固定的一套天赋成长，玩家付费后才能选择解锁另一种英雄成长路线。比如说，同样的一个凯瑞根女王，免费玩家只能成长为近战刺客和推进，而付费玩家则可以自定义成长路线，

让女王成为一个高爆发的秒人英雄。不过这种收费方式有一定风险。英雄成长的自由性也许是这款游戏少有的几个可玩点了，HOS如果是用收费限制成长，一定会影响玩家的娱乐体验。

理智的推测，游戏公司应该不会采用这种收费方法。

在英雄种类上，目前游戏的初步版本已经有了二十多个可选英雄。其中一些英雄比如说工程坦克，或者阿巴瑟这样的角色都是非常新颖的设计。现在更多新英雄正在不断制作加入中，比如泰克斯·芬利就是最新加入的星际世界英雄。最终游戏上市应该还会有更多的英雄可选（至少也超过五十，接近一百吧）。基本上现在的英雄分成四个种类。

肉盾型英雄

这类英雄有着较高的生存能力，同时也会有比较出色的控制能力。

代表英雄：暗黑破坏神Diablo

它有着游戏中领先的血量成长。技能包括：

暗影冲击：猛冲撞击一个敌人，造成伤害、击飞和晕眩，如果撞到障碍物，则造成额外晕眩。

烈焰迸发：向四周喷出环状火球，每个造成独立伤害，类似本身游戏中的招牌火圈技能。

无可匹敌：把目标举起，抛到身后，造成伤害和晕眩。

被动：在一定范围内显示地图上生命低于一定能百分比的英雄。

可选大招1：全地图敌方英雄脚下召唤印记，短暂延迟后，造成伤害和晕眩。类似本身游戏中的骨牢技能。

可选大招2：选定一个方向持续性地喷吐雷电，需要引导。类似本身游戏中的火电喷吐技能。



特殊英雄

一些有着特殊能力的好玩英雄，在推线或者其他方面有着超强大的能力。

代表英雄：攻城坦克SGT

它是一辆星际中的坦克，可以切换远距离溅射攻击的工程模式。在工程模式下不能移动，升级后可以慢速移动。它的技能还包括击退面前敌人，在区域内埋设地雷，对远距离敌人造成更多伤害，大范围的地图炮。



输出型英雄



脆皮，有持续输出的能力，很高的攻击力和攻击成长。同时也会有一些生存保障能力，例如位移和隐身。

代表英雄：泽拉图Zeratul

它是一个永久潜行的刺客，攻击和受伤都会打破潜行。技能包括：

顺势劈：对附近一圈敌人造成伤害。

特殊标记：标记某个敌人，短暂延迟后造成伤害和减速。

闪烁：闪现到目标地点，不打破隐身。

被动：离开战斗后2秒，自动潜行。

可选大招1：提高攻击速度，获得攻击吸血，攻击带冲锋效果。

可选大招2：控制区域内敌人。类似星际中的冻结效果。

辅助型英雄

风暴英雄中有不少强力的治疗职业，因为缺乏回复手段，治疗在游戏中有类似魔兽战场中的重要地位。

代表英雄：乌瑟尔Uther

它是一个大奶妈，可以给团队提供持续作战能力，必要的时候也有输出。技能包括：

圣光：治疗友军，或者伤害敌军。

圣光普照：范围内治疗友军或者伤害敌军。

制裁之锤：晕眩目标，造成较小伤害。

被动：死亡后，短时间内再生成为无敌的灵魂。

可选大招1：圣盾术，让目标无敌，增加移动速度。

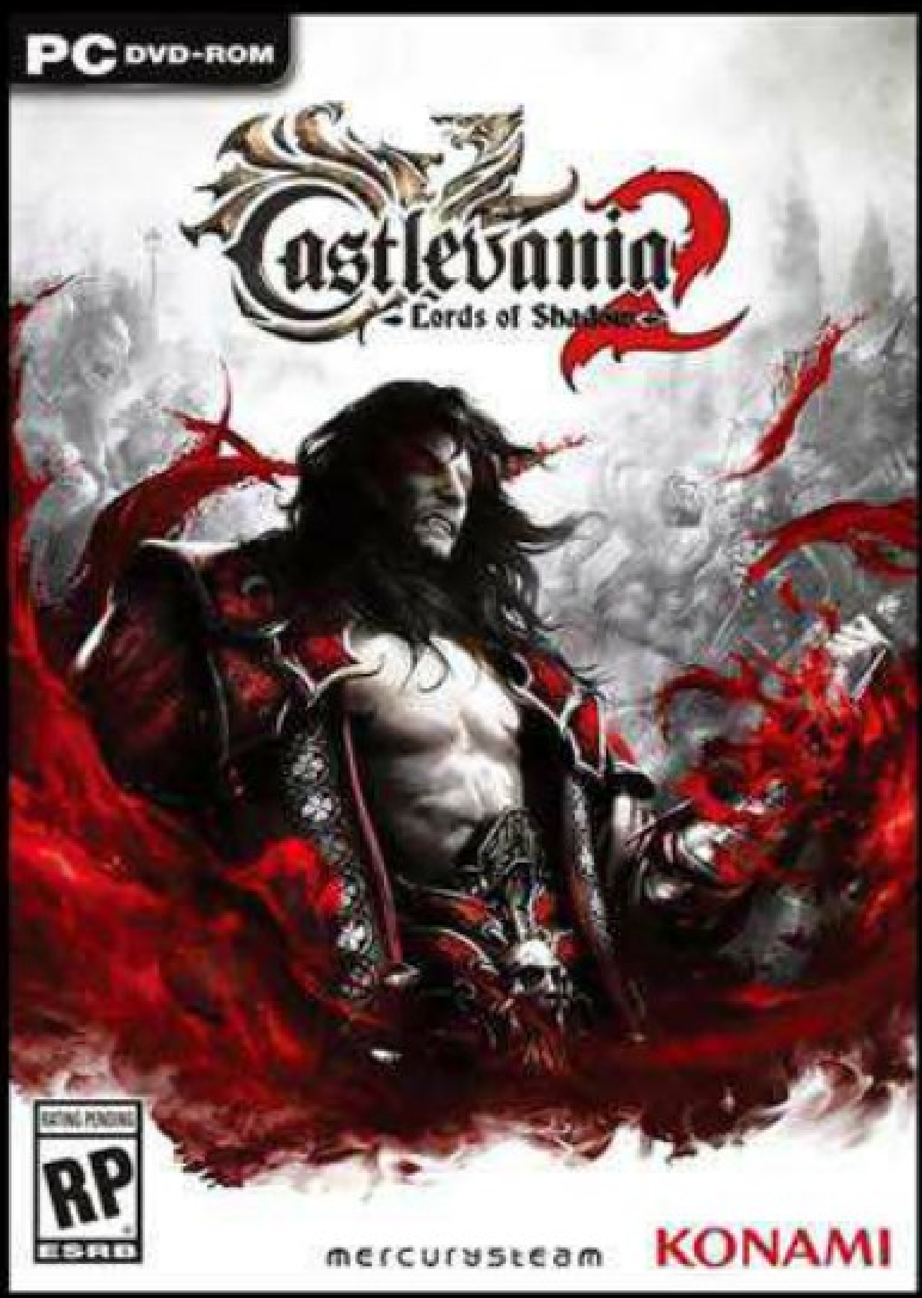
可选大招2：神圣风暴，对范围内的敌人造成伤害，命中敌人可以恢复生命。





坦克被人近身后可不好办

恶魔城：暗影之王 2



游戏关键字

扮演德古拉
轻松的跑酷
附身潜行
在现代和城堡间往返
画面大赞

游戏评级	18+ 大量血腥暴力的成分
制作发行	Konami
游戏类型	角色扮演
适合人群	《恶魔城》系列的忠实粉丝和动作游戏爱好者

综合评分

8.4

画面
音效
创意
游戏性
操作



小 P 羊

继《恶魔城：暗影之王》在 PC 平台上获得成功以后，《恶魔城：暗影之王 2》也登录了 PC 平台。这款游戏是历代恶魔城中画面最赞的一部，玩家在游戏中不再扮演吸血鬼猎人等正义一方，而是扮演化身“德古拉”的上作主角加百列。有趣的是，本作的主角可以在现代和恶魔城之间往返，同时游戏还加入了一系列跑酷和潜行方面的元素。对于《恶魔城》系列作的粉丝们而言，暗影之王 2 会带来一种全新的体验，绝对不容错过！

吸血鬼伯爵君临现代！

编：小 P 羊　美：grass


曾经的光明兄弟会成员已经变为城主

长久以来，吸血鬼猎人“贝尔蒙特家族”一直在《恶魔城》系列中担纲主角。不过，2013 年在 PC 平台上推出的《恶魔城：暗影之王》却首次将主角光环授予了“大魔头”。这部作品将圣骑士成员加百列如何沦落为德古拉的前因后果作了完整的交代，也为《恶魔城：暗影之王 2（Castlevania：Lords of Shadow2）》埋下了伏笔。

如今，暗影之王 2 已经在 PC 平台上推出，游戏主角正是上作中获得“德古拉”之称的加百列，只不过如今的加百列已经是暗影世界的王子、名为恶龙的猛兽、令人畏惧的吸血鬼王了，这样一个 BOSS 级角色不好好呆在城堡里等待冒险家们上门单挑，却频繁出城活动是为哪般？另外，本作的游戏舞台也不仅仅局限于暗藏在虚空中的恶魔城，而是会同现代世界存在交集，甚至还在故事剧情中扯上了“生化袭击”事件，加上本作融入了不少潜行、附身方面的要素，眼神锐利的朋友恐怕一下子发现怎么这款游戏好像《恶魔城》、《耻辱》和《刺客信条》的大杂烩？不信就让我们继续往下看。


大批骑士前来讨伐主角

操作吸血鬼王

在正式介绍《恶魔城：暗影之王 2》之前，照例来看一下这款游戏的画面特色。相信诸多恶魔城系列的粉丝们都知道，由小岛秀夫监制，西班牙 Mercury Steam 工作室所开发的《恶魔城：


像不像老滚5中的天际省高山区？

暗影之王》是第一款在 PC 平台上推出的恶魔城游戏，而《恶魔城：暗影之王 2》同样出自 Konami 欧洲工作室之手。为此，本作的画面风格和人设都颇具西方粗犷风格。事实上，这款游戏可以说是《恶魔城》历代作品中画面最棒的一部，无论是光影、材质还是“番茄”喷溅的瞬间都刻画的极其出色，特别是恶魔城的部分场景，让人不禁产生一种《上古卷轴 5》的既视感。

除了画面效果出众，本作的画面优化也非常出色，即便你用笔记本运行这部作品也不会感觉到明显的风扇加速现象，同时，《恶魔城：暗影之王 2》还是时下极少数的仍支持 XP 运行的单机大作，需要注意的是，如果你的 XP 系统无法启动该作的话，可能需要进行一些“兼容性”方面的设置，而在剧情方面，《恶魔城：暗影之王 2》的设定就更加耐人寻味了。在这代的故事中，先后经历了身份的转变以及丧妻、丧子之痛的加百列从千百年的沉睡中醒来。衰老、虚弱且只身来到现代化大都市的吸血鬼王失去了绝大部分的力量，甚至斗不过一只食尸鬼，与此同时，上作中的反派角色——佐贝克也因为无力对抗撒旦的霸权躲避了许久，当意识到加百列的“德古拉”力量足够虚弱以后，这个阴谋家许诺会给予加百列永恒的安宁来换取他的帮助。


说十字架能对付德古拉绝对是误区

毫无疑问，本作的加百列已经不是一代中的光明兄弟会武士了，身份转换为“德古拉”以后的他不仅获得了不朽的生命，也得到了受诅咒的血液，而为了让吸血鬼的邪恶形象深入人心，开发团队特别在一段剧情中安排了第一人称视角的镜头，来刻画吸血鬼的可怖形象。急需鲜血摆脱虚弱状态的加百列会在佐贝克的安排下和无辜的一家三口关在同一个房间里，接下来发生的事情足够令人反胃，这段剧情甚至在开发团队的内部引起了争议，总而言之，制作者们试图借助这段内容来申明一点，现在的加百列绝对不是好人！


虚弱不堪的加百列出现在现代


大反派佐贝克打扮的好像“教父”

有意思的是，被复仇之心蒙蔽的加百列又往往可以感应到妻子玛丽和儿子特里沃（也即阿鲁卡多）的呼唤，从而在恶魔城和现代世界中往返。身为玩家的你，一方面要摆脱恶魔城的纠缠，寻回自己遗失的力量和亲情，一方面又要前往现代挫败撒旦降临人间的阴谋，可谓忙的不可开交。


利用白狼徽章可以在现实和恶魔城往返



在加百列心中的儿子还是个正太样

战斗不失策略色彩

回到游戏本身上,《恶魔城 暗影之王2》的初始剧情发生在千百年前,加百列刚成为德古拉的时候。此刻的加百列已经被复仇的意志所主宰,而大批不知死活,试图攻占恶魔城的光明兄弟会武士无疑成为了加百列的泄愤对象（毕竟是光明兄弟会的高层坑死了加百列的妻子和儿子）。与此同时，本作的教学关卡也在加百列和光明兄弟会武士的首场战斗中拉开了帷幕。这里就首先介绍下《恶魔城：暗影之王 2》的战斗特色。

在战斗方面,《恶魔城 暗影之王2》和时下的动作角色扮演游戏一样,经常有一挑多的爽快场面，加上吸血鬼王可以压制住眩晕的对手，并用獠牙利爪撕裂敌人，使整个战斗过程充满了令人血脉贲张的元素。与此同时，这款游戏也拥有格挡反制、回避、破防的设定。在战斗时，玩家需要根据战斗形势来选择合理的作战策略才能无往不利。

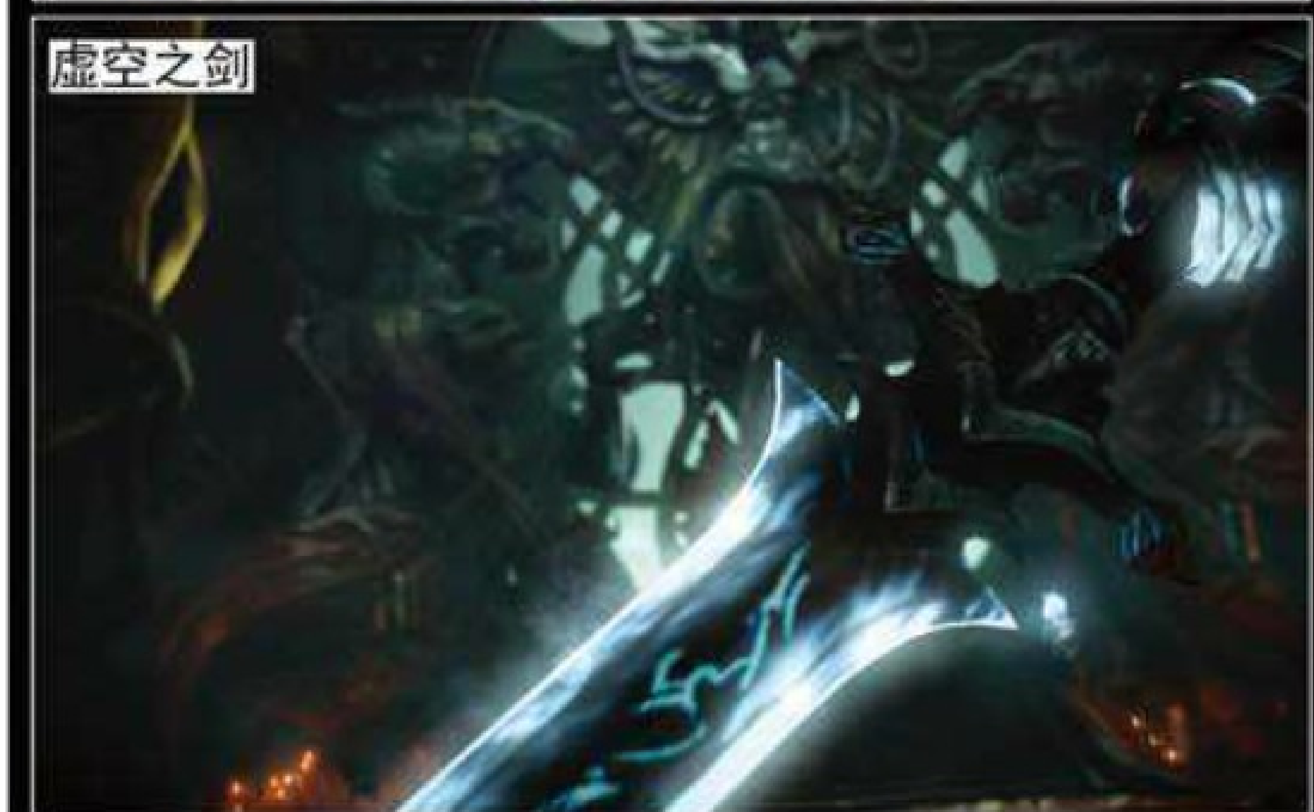

一边躲避圣骑士的攻击一边攀上攻城兵器

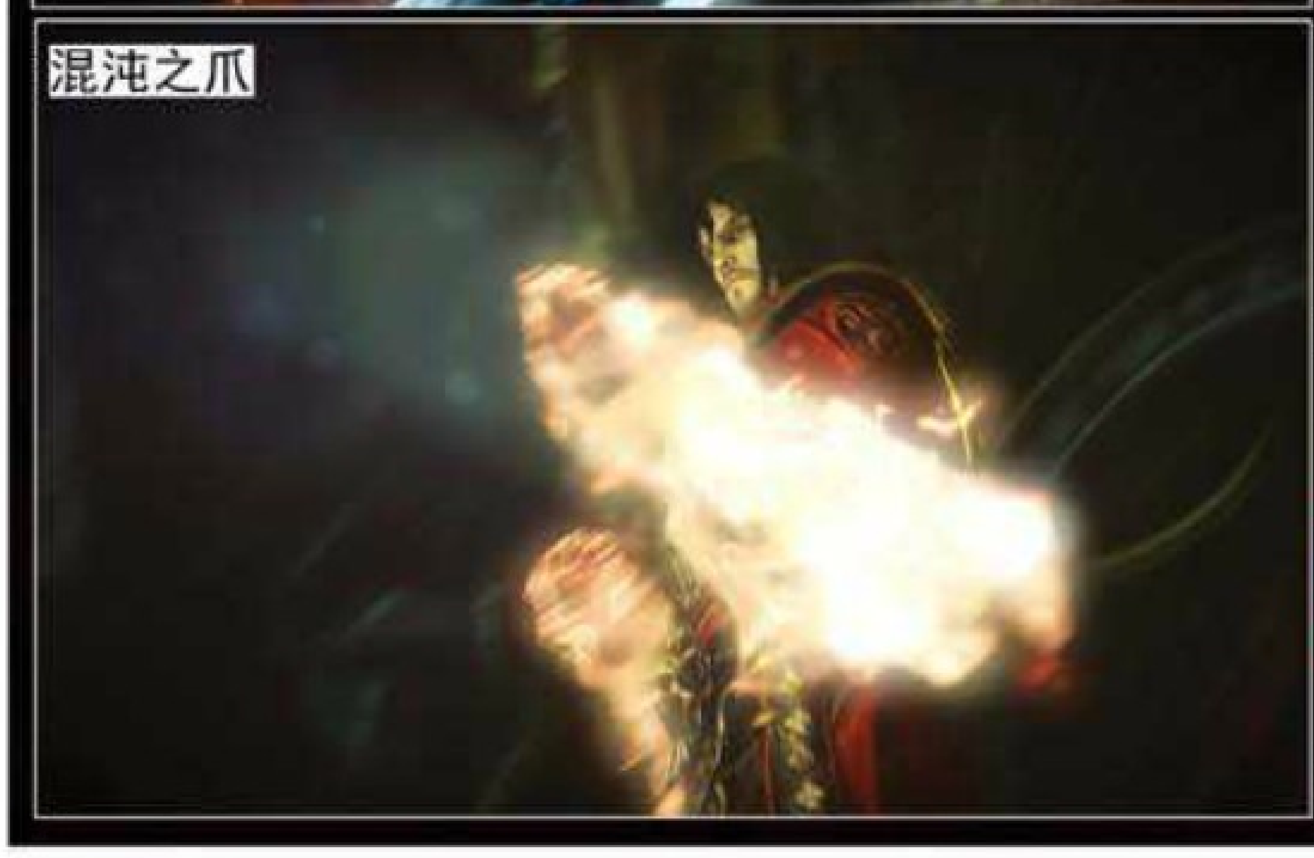


成功防反敌人！


用血液幻化的鞭子攻击敌人


美杜莎三姐妹化身的巨大 BOSS


虚空之剑


混沌之爪

首先来看格挡反制，本作的格挡反制和《刺客信条》相似，都是需要在敌人攻击主角的约 0.5 秒内快速反应格挡才能成功（无提示），一旦成功格挡敌人以后，加百列的身周会出现白色光罩，此效果会短距离震退敌人并让敌方出现硬直状况，从而为你接下来的安全连击创造机会。

其次是回避，《恶魔城：暗影之王 2》中并没有专门的回避键，施展回避技能的方法就是在按住“格挡”键的同时，按下方向键，让角色快速朝你选定的方向冲刺，从而避免敌方制造的小范围或直线方向上的攻击。需要说明的是，带有冲刺效果的回避招数比格挡的适用范围更大，因为本作的所有敌人都拥有加百列无法通过格挡来免疫的魔法或重击技能，你只有通过快速回避来使角色不受伤害。

至于破防，则主要用来对付那些身着重甲、手持盾牌或施展格挡技能的敌人。方式包括按住攻击键长时间地蓄力攻击＋连击来破防，使敌人产生硬直，或者直接换上混沌之爪击溃敌人的盾牌和护甲。

另外，《恶魔城：暗影之王 2》也和历代《恶魔城》游戏一样，为不少敌人特别是大型 BOSS 设计了弱点位置。不攻击敌人的弱点，往往很难对其造成伤害。举个例子，玩家和美杜莎三姐妹的战斗中，就要攻击其头部才能制造有效伤害。顺便一提，上面所提到的战斗内容，其实仅仅涉及到加百列生来就具备的通用技能，其实在《恶魔城：暗影之王 2》中，玩家还可以通过战斗来提升战斗技能的熟练度，并付费学习全新的战斗技能，如：格挡＋跳跃的特殊闪避、反制后的虚空剑连招等等，至于本作的技能升级设定会在下文中说明。

提到战斗，这里还要介绍加百列的两大消耗型战斗能力虚空剑和混沌之爪。加百列在战斗中，不仅可以用诅咒之血幻化出鞭子进行攻击，也可以召唤虚空剑或混沌之爪作为武器进行战斗，并获得对应的虚空能力和混沌能力。虚空剑在攻击敌人时，可以让加百列的生命值得到补充，而混沌之爪则能击碎敌人坚硬的防护。另外，获得虚空能力时，加百列可以投掷带有冻结效果的副武器匕首，而获得混沌能力时则能投掷带有爆炸效果的副武器。

至于如何补充虚空能量和混沌能量，一共有两种途径，一种是在战斗中积累集中值来让加百列的每下攻击获取魔力球，随后你就可以使用对应的吸收技能来将魔力球吸取为虚空能量或混沌能量了。要注意的是，一旦加百列遭到敌人攻击，集中值就会被打断。而另一种途径则是找到地图中特定的魔法雕像来吸取能量。

跑酷、潜行玩法

刚才提到了游戏的基本战斗玩法，接下来要说的则是本作除战斗以外的玩法了。如果你玩过《耻辱》和《刺客信条》一类游戏的话，会发现《恶魔城：暗影之王 2》这部作品借

鉴了这两款游戏中的不少跑酷和潜行、附身的元素。这使得本作的难度较之过去的《恶魔城》有所降低，但是乐趣却有了很大程度的提高。

首先在跑酷方面，由于恶魔城屡遭“正义人士”攻占，古老的城堡内部不仅随处可见倒毙在地的光明兄弟会武士，很多房间、塔楼也都变得残缺不全，险象环生。与此同时，现代世界则因为遭受变异毒雾的攻击而濒临崩溃。这就导致了加百列每每要去城堡或现代的某一处办点私事，就不得不在横梁、吊灯上攀爬、跳跃。对于手残党而言，一听到游戏里有跑酷的内容你可能就不免浑身一抖，毕竟谁也不想在某个深坑上死个几十回，或许是为了降低游戏难度，给喜欢剧情的朋友们带来更友好的游戏体验，本作的跑酷借鉴了《刺客信条》的设定，只要玩家在需要攀爬的位置按对了键位（基本上是方向键，个别要用到跳跃键），加百列就会自动攀爬到你想前往的地点，而不必担心角色因为自己的操作不够细腻而坠落深渊。有意思的是，当角色处于攀爬状态的时候，你还可以用默认的 LT 键来查找身周的其他攀爬点，从而挑选到更好的攀爬路径。


红色的圆点便是可攀爬的路径



在阴暗处化身老鼠


用 F1 开启的操作键对照表

而本作的潜行、附身玩法也十分有趣，相信玩过《耻辱》的朋友还记得让主角附身老鼠或者其他士兵的方法来躲避守卫们的视线。在《恶魔城：暗影之王 2》中，也设定了很多需要加百列偷溜过去的区域，来避开近乎无敌的骷髅守卫，方法就是利用其拥有的“鼠疫”和“附身”能力。


附身控制敌人

“鼠疫”能力的使用需要加百列找到地图中特定的阴暗位置来实施，完成变身后，加百列可以化身 9 只一组的老鼠群来通过一些特定的地点，像是通风口、排水孔等处。要注意的是，加百列可以随时回到阴暗处恢复老鼠的数量，而一旦 9 只老鼠不幸全部阵亡的话，则判定角色死亡。附身的要求和鼠疫相比就简单一些了，你只要站在毫无防备的敌人身后，就可以附在敌人身上，从而使加百利得以通过一些需要虹膜身份认证的地点。这里要特别注意的是，加百列需要利用自己的诅咒之血来附身他人，而这些血液会逐渐摧毁被附身者的肉身，所以，一旦附身成功可千万别多耽搁。

书籍和技能系统

之前提到过，《恶魔城：暗影之王 2》中有很多的技能设定。这里要说明的是，游戏的技能菜单和不少收集品，例如：书信、怪物资料、财宝信息都会收录在本作的书籍系统中。打开书籍的默认按键是“tab”，随后你就可以使用“page up”和“page down”按钮在任务指引、技能学习、收集品等书页中切换。



这里要重点一提的是本作的技能升级系统，加百列可以通过经常使用某一个技能来获得技能的熟练度，从而提升鞭子、虚空剑或混沌之爪的技能等级，同时，你通过战斗、小游戏、“踢罐子”等途径获得的金钱还能用来购买一些新技能，从而使未来的战斗变得更加轻松。

除了上面介绍的这些内容以外，《恶魔城：暗影之王 2》中还存在一些有趣的小游戏和解谜内容，像是可以获得金钱的投掷小游戏、帮助矮人脱困的平台移动游戏等等，这些都极大地丰富了该作的乐趣和玩法。要说本作还有什么令人不满的地方的话，也许就是该作的地图还不够大，剧情还不够长，让人感觉意犹未尽了。总的来说，这是一款相当不错的作品，哪怕你从未接触过恶魔城系列，也能通过这部作品获得足够的乐趣。

提到游戏的基本玩法，这里也在顺便一提《恶魔城：暗影之王 2》的具体操作。本作支持手柄操作，但没有手柄的朋友也可以用键盘、鼠标来操作角色。游戏默认的移动方式是 ASWD 控制角色移动，鼠标左键则是默认的攻击键，所有操作键均可以在系统的设置菜单中进行自定义。不过这里要特别提示大家的是，游戏中的很多 QTE 提示，给出的都是手柄操作键。另外，不同界面下的操作键是有所改变的。如果不知道该按哪个键的话，记得使用“F1”打开游戏操作按钮对照表来查看。


技能升级界面


游戏中居然还有双角色合作成分

百兆俱乐部 2014 三月会员游戏推荐

编：Samtown
美：grass



阿汤有话说

本期推荐的 7 款会员游戏可谓个个是经典，款款都好玩啊！而且类型上也多种多样，有射击塔防类的，飞行弹幕类的，策略战棋类的以及最近热门的模拟沙盘类，总之大叔推荐大家都能下载了体验一下，说不定能找到你的最爱。有时候并不是大作大腕才吸引人，游戏圈里有很多不为人知的小作品往往能引领潮流，比如那只“撞死鸟”……



放逐之城

吐血推荐：小 P 羊

容　量　85 MB
关 键 句　帮助开拓民们对抗饥荒和寒冷并代代繁衍
制作公司　Shining Rock
发行时间　2014 年 3 月 2 日
官方网站　www.shiningrocksoftware.com

《放逐之城》（Banished）是一款类似于《纪元 1404》的城市模拟类游戏。还算不错的 3D 画面和超小的游戏容量，让这款游戏给人一种小清新的感觉。你在这款游戏中将操作一群被放逐到荒野的游民，帮助他们在严苛的世界中繁衍生息。 从游戏的建筑风格和资源类型来看，玩家控制的人群有点类似于早期的北美开拓民，他们面临的最大挑战是饥饿、寒冷、天灾以及疾病，一旦你的城市人口降低为零，游戏也就 Game Over 了。简而言之，解决市民的温饱问题，让他们幸福地开拓广袤的荒野就是这款游戏的乐趣所在。

相对于几款模拟城市大作，容量才 80MB 左右的《放逐之城》并没有太多的建筑类型，撇开那些专门用来满足市民吃、住、穿的建筑不提，其他就剩下几个涉及城市贸易和提高市民素质以及幸福度的特别建筑了，而且这些建筑大多没有什么升级选项 。如此看来，你也许会武断地认为《放逐之城》没有什么挑战性！这里特别提醒各位自诩对模拟经营游戏熟门熟路的老玩客们，《放逐之城》献给各位的是一个十分脆弱的社会，也许你在开局的几年间未曾遭遇任何挑战，然而你在不经意间埋下的隐患会在未来的几年后爆发！没存盘？等着突然死亡吧。



因为水井没有安置，火情发生！





可以通过鼠标滚轮俯瞰城市



把各种咨询放在画面上方便查看

之前提到过《放逐之城》比其他 3D 城市游戏要小很多，建筑类型也较为单一，但和其他模拟城市游戏相比，《放逐之城》所营造的社会却显得更加真实。提到这点，首先要说说这款游戏有趣的资源设定，游戏刚开局的时候，你见到的将是一个木材 、铁矿、石料随地可捡的世界，森林里还有群鹿可供狩猎以及可供采集的蘑菇、野菜和药草，水里也有金鱼可以捕捞，然而生态环境的脆弱，注定了珍贵的药材会随着古树林的消亡而消失，同时鹿群和鱼群也会因为过于密集的捕捉而枯竭，甚至在同一块土地上反复耕种也会导致农业减产。其次是人口的控制。游戏中的人口由成年劳动力、不事生产的学生和幼儿组成（在没有学校的时候，10 岁左右的市民就会被迫成为劳动力，这也会促使城市老龄化问题在几十年后爆发）。在缺少药品、住房、衣物和幸福度的情况下，人口增长会陷入停顿，而城市也会因为老龄化严重而衰亡。与此同时，无限制地扩展人口，导致劳动力和非劳动力的比例失衡，就会造成食物和柴火的大量消耗，进而导致饥荒。

一旦出现饥荒和寒冻状况，市民们会优先冲到可以获得食物的货仓以及可供取暖的房屋处试图满足需求，这会导致生产力大跌，从而促使饥荒问题更加严重，所以在扩张人口的时候一定要掂量一下储备够不够用。

除了上面提到的情况以外，《放逐之城》的畜牧业也有疫情的设定，而后期建设了市政厅后，流民的入住往往会带来外来疾病，这些全都要玩家事先有所准备。不过也正是因为有这些挑战，使得这款小游戏耐玩度十足，喜欢模拟经营游戏的朋友可别错过！


好喜欢这款模型啊



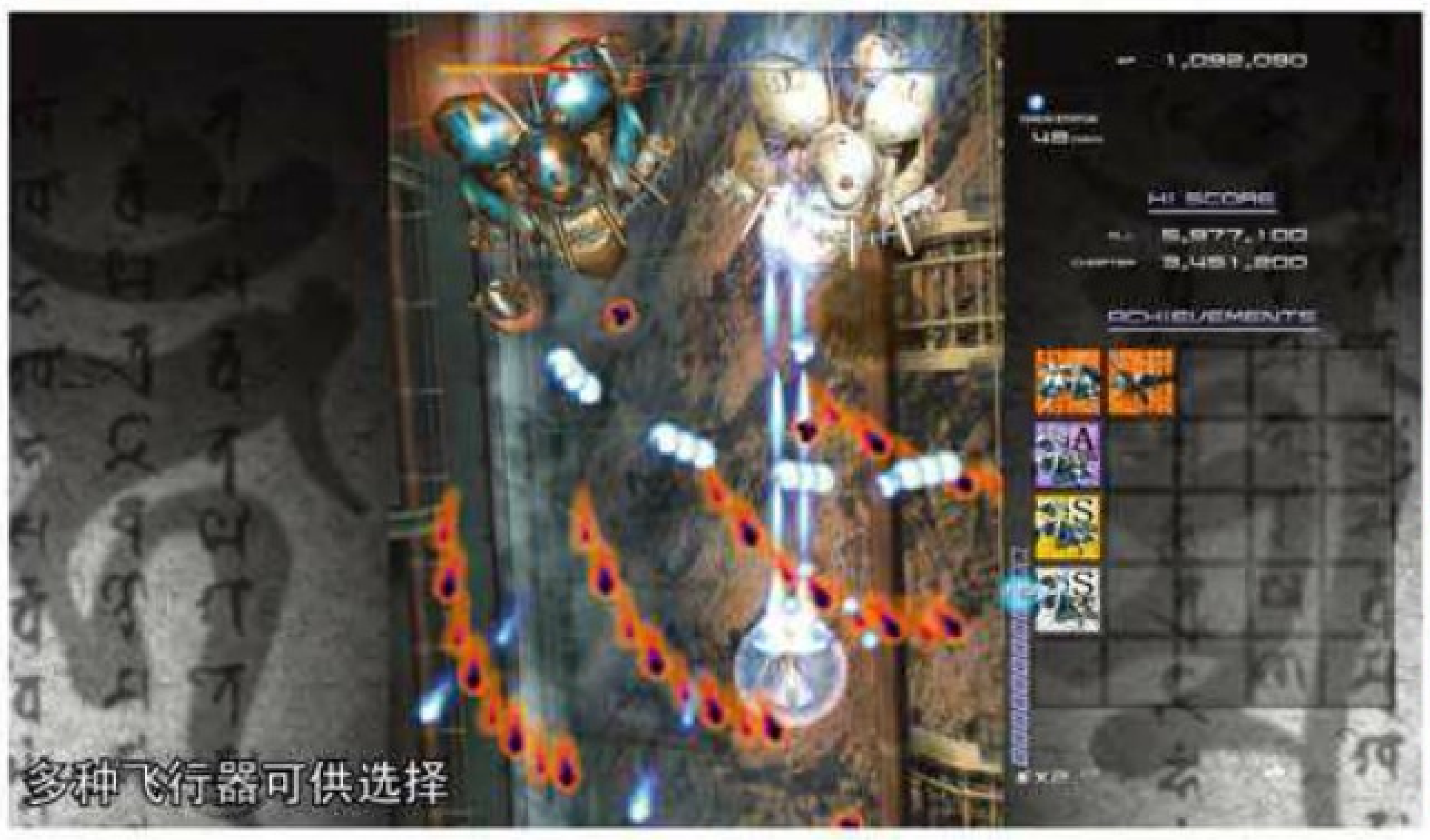
斑鸠

吐血推荐：阿汤叔

容　量	250 MB
关键句	飞行找虐的弹幕射击还可以双人好基友
制作公司	Treasure
发行时间	2014年2月18日

射击游戏《斑鸠》（Ikaruga）终于登录了Steam，自从《斑鸠》申请steam的绿灯计划以来已经过去了4个月。这是一款经典飞行射击弹幕游戏的PC复刻版。2001年，该游戏在日本首次发行，并于2002年登录“蚊香”DC游戏机，次年在NGC上发行。现在，在加入了大量新元素之后，《斑鸠》以全新的面貌展现在广大的PC用户面前。游戏中的飞船可以在黑白两极中切换，当飞船的颜色与子弹颜色相同时，不仅可以免疫伤害，还可以蓄能以发动特殊攻击，而使用与敌人颜色相反的子弹进行攻击则可以造成更大伤害。游戏基于最新的xbox360版制作，但加入了Steam成就，天梯以及卡片交易系统。该游戏共有5个模式，包括3个难度挑战及2个游戏模式：街机模式及更具挑战性的原型体模式。同时也支持两名本地玩家以合作模式进行游戏，并支持切换横屏或竖屏显示切换。


华丽弹幕让你无处可躲



多种飞行器可供选择



合金弹头3 PC版

容　量	100 MB
关键句	街机经典复刻画面还是那么马赛克啊！
制作公司	SNK
发行时间	2014年2月25日

《合金弹头3》是合金弹头系列的第4弹作品，也是系列中最后一部以SNK名义制作发行的作品。很多爱好者认为这是系列中素质最高的一部，而其难度也是在系列作品中最高的。《合金弹头3》原作是在2000年针对Neo-Geo MVS街机发行的。之后在该作被成功移植到安卓、iOS、PS2、PSP等多种平台，如今我们又见到了这款这款经典横版动作射击游戏的PC版。事实上，我们可以看到游戏变化并不大，可谓是名副其实的移植版。虽是炒冷饭之作，但小编却觉得聊胜于无，尤其对于曾经混迹于街机房的80后玩家来说。当然也有一些玩家认为这是部意义不大的作品，但对于更多玩家来说它代表着一个时代，一段回忆，一种青春或者一种狂热。当你再次拿起这款游戏时，除了娱乐自身应该还会获得更多不一样的感受。除了按键操作外游戏还支持手柄哦，你还等什么呢？









碎魂

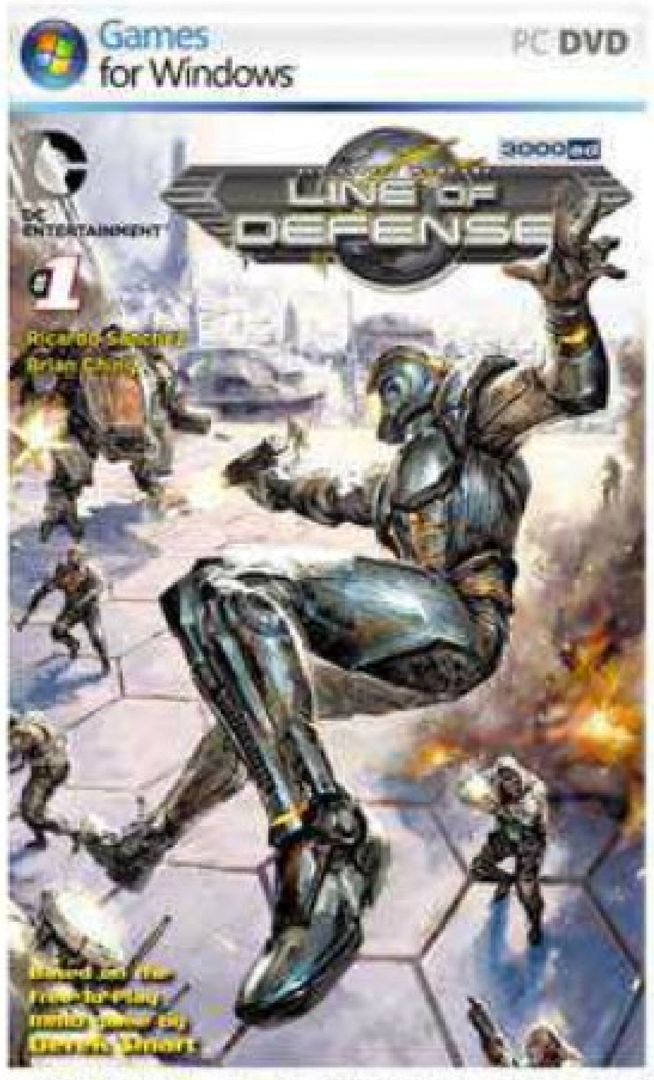
容　　量	320 MB
关 键 句	3DS 掌机移植 3D 优化版动作冒险
制作公司	Endgame Studios
发行时间	2014 年 3 月 1 日

《碎魂》（Fractured Soul）于去年登陆任天堂的 3DS 平台，独特的两平行世界玩法让其广受玩家和媒体的好评。现在该作已经登陆 PC 啦。这是一款横版动作游戏，3DS 上下屏分别显示现实与平行世界的“实体”和“影子”，玩家可在上下两屏间随意切换。上下屏中的敌人、地形、陷阱等各不相同，玩家可以切换实体来进行通关。虽然搬到 PC 上，但是上下分屏功能会继续保留，PC 版将模仿 3DS 制造一个上下分屏效果。游戏开发商表示：这是一个小众游戏，我们没有主流游戏的玩家，我们的游戏中也没有玩家最爱的僵尸，但是，我们拥有的是游戏中独特的创意和玩法，因此，我们需要更多的媒体支持才能让玩家知道它的存在。


飞行空战模式是左右分屏







防守战术

容　　量	300 MB
关 键 句	太空科幻多元化有枪战有策略有飞行
制作公司	3000AD
发行时间	2014 年 3 月 5 日

《防守战术》（Line Of Defense Tactics）是一款科幻实施战略游戏，游戏发生在一个空间站内，你需要指挥四名海军陆战队队员完成高度机密的任务。游戏中不断训练你的战士，提升他们的装备。

游戏中玩家要操控士兵或太空船完成一个个任务。每个士兵都可以通过游戏内获得的奖励币来配置各式各样的装备和武器。你可以给某个士兵配上闪光弹让他突袭，或者配上治疗剂为其他成员加血。操控时，可点按某单位下达找掩护、射击或者移动、近身肉搏的指令，也可以拖拽选择线路让其移动。点按某一空白区域或敌人时，可命令全体移动或集体攻击同一单位。 游戏的可玩性很高！游戏中走位对掩体的运用，团队的配合，道具装备的使用都非常重要！每一关你都有不同的目标，为了完成任务你可以选择不同的路径方法！

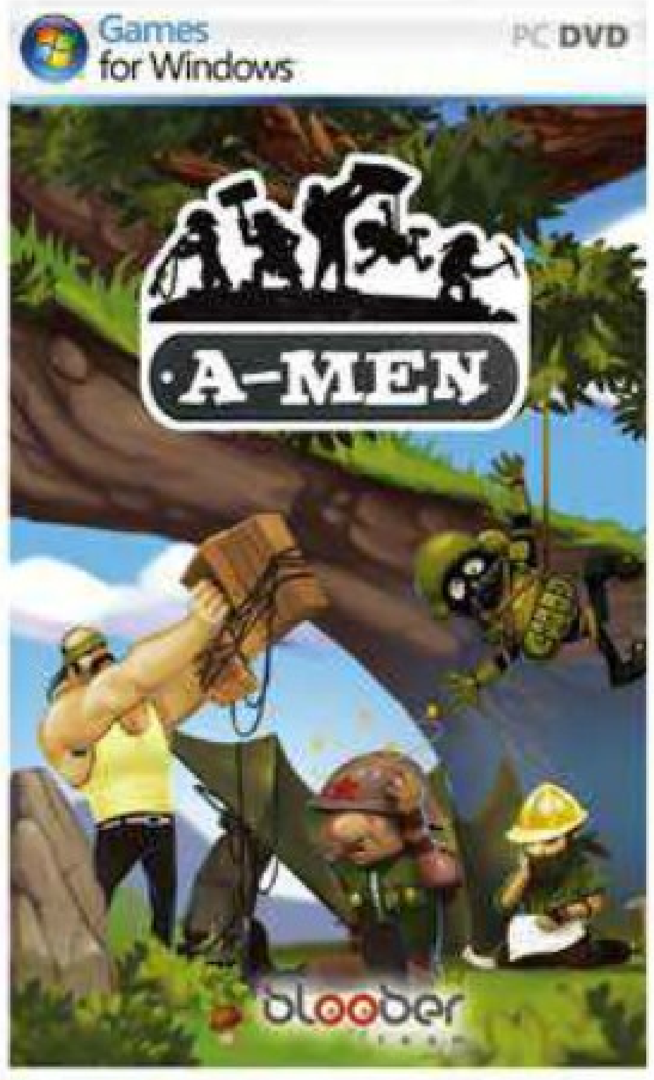


太空中的战斗





选择人物解锁武器



突击军团



容　　量　600 MB
关 键 句　横版有塔防概念的高难度动作策略
制作公司　TopWare Interactive
发行时间　2014 年 3 月 8 日

《突击军团》（A-Men）是在 PC、PS3、PSV 上跨平台发售的一款依据单纯法则出发的游戏。在这款游戏中，并不鼓励玩家直接与敌人进行对抗，而是反过来利用陷阱或者特定地形等，引诱敌人让他们拐着弯被干掉。这是一款非常需要动脑的游戏，利用千变万化的陷阱来击退敌人。因为玩家只是孤身一人，而且弹药有限，敌人则是成群绝对的出现，不动脑子根本过不去。请仔细查看游戏的提示，这对你有很大的帮助。





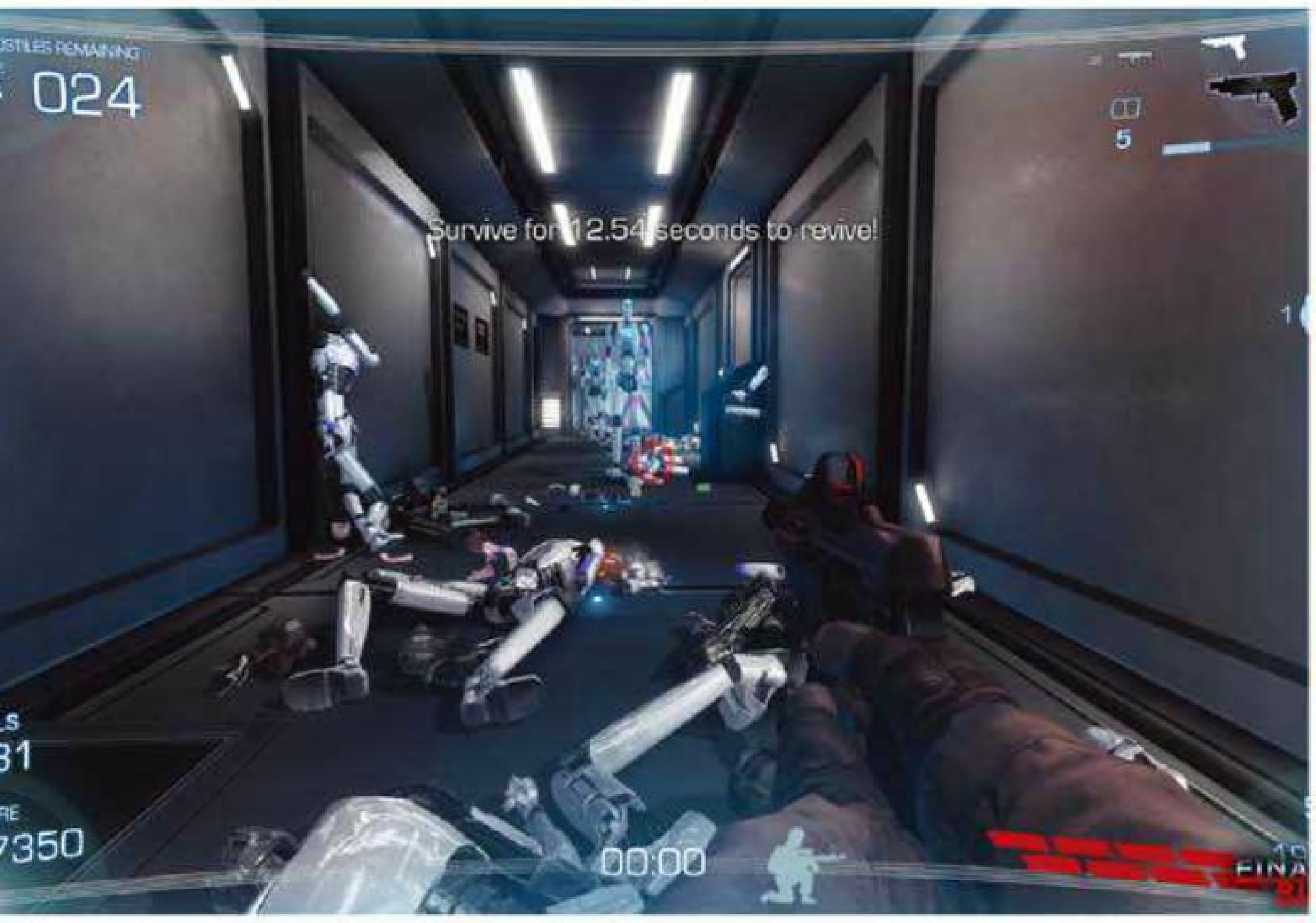


最后一波



容　　量　540 MB
关 键 句　第一人称射击塔防还有点意思哦
制作公司　Strike Games
发行时间　2014 年 3 月 1 日

《最后一波》（Final Rush）是款生存类的第一人称射击防御游戏，游戏的背景设定在 2117 年遥远的未来，玩家扮演的角色是一位训练有素的军事专家，专门处理高危事件。游戏中你将面对源源不断向你袭来的机器人，确保你能存活下来。抵抗敌人一波接一波的进攻。从而升级武器，取得胜利。





本作是一款比较少见的生存类向设计游戏，你将利用多种武器在险恶的环境中存活下来，并且你所拥有的武器可以进行升级。每次你都将面对 15 波的敌人，而且它们有六种不同的属性，后面出来的将拥有更强的能力。游戏可以支持局域网联网，可以邀请你的好基友一起来挑战。

文：跳阿玛　编：小P羊　美：grass



S4脱坑宝典：决定团队爆发的中单

在上一期的LOL栏目中，我们特别为大家分析了S4赛季的热门上单职业。本期的LOL栏目将继续以S4主流和强势的英雄为题材，为大家介绍当前版本的热门中单。提到中单，这一职业和大部分时间需要“独善其身”的上单大为不同。其主要负责在游戏中期带动团队的节奏，标志着团队的爆发能力。在某些时候，中单还可以和打野选手组成双游走阵容，在线上给敌方施加压力。

在LOL中，中路英雄一度被认同为APC，但由于个别AD英雄（如：瑞文、劫、卡兹克）的加入让如今的中路已经不再是APC的天下了。只要一个职业能带起团队的节奏，并善于给其他各线提供及时的支援就可以占有中路。所以，本期的中单英雄推荐也会包括AP和AD型职业。

酒桶 - 古拉加斯

酒桶从S2赛季以来一直是热门的中单AP英雄，其较强的续航能力（被动和W），不错的清兵和爆发本领（Q技能），高灵活且高伤害能无限粘人的E技能，以及打团时的毁灭型R技能使得酒桶至今仍然活力未减。虽然拳头公司在S4赛季对酒桶削弱过几次，但仍然改变不了其“稳健桶”的称号。酒桶在前期对线的过程中要注意自己的走位，由于他的普通攻击为近身攻击，这就意味着玩酒桶你一定要格外注意躲避其他中单英雄的远程攻击和技能。只要酒桶能够顺畅地发育起来，那他在团队中的作用足以对得起他那副敦实的身板。

推荐出装：


摇滚打扮的酒桶


很有捣蛋鬼特征的炸弹人


冰雪节版本的吉格斯

爆破鬼才 - 吉格斯

喜欢观看LOL视频的朋友，或许和笔者一样都是通过“吨叔”的视频了解到吉格斯的。当时，这个长相毛茸茸的约德尔中单让很多朋友爱不释手。只是由于S2赛季的节奏较慢，炸弹人的耗蓝又过于严重（当时没有大圣杯），导致这个职业很快从刚出生的大热门坠落成为一个冷门英雄。不过在S4赛季，随着一些职业玩家再度开发吉格斯的打法，使这个坐了许久冷板凳的炸弹人再度成为中单的热门人选之一。

炸弹人的最大特点是超长的施法距离和短暂的冷却时间，这使其无论在线上还是在团战中都难以被敌方杀死。另外，其 W 技能可以给自身提供的位移、E 技能的超强减速带以及攻击距离远达半球的大招 R，使得吉格斯十分全面。不过在最近的版本中，拳头公司也对吉格斯的被动和 E 技能做出了略微的修改，当然，这些修改尚不足以影响到吉格斯继续扮演其“捣蛋鬼”的形象。

推荐出装：

丛林女猎手 - 奈德丽

相信许多玩家如果在己方的队伍中看到奈德丽这个角色，一定会产生一种又爱又恨的情绪，爱的是她曾经拥有上路一姐的殊荣，恨的是许多打辅助的小伙伴喜欢用奈德丽去扎人，前者让人痛不欲生，后者是不做眼位让自己的 ADC 痛不欲生。如今 S4 赛季袭来，奈德丽一跃成为热门的中单英雄，其优秀的赖线能力、6 级后的高位移高机动特征以及标枪的 POKE 能力，让奈德丽成为一个令人无奈的存在，至少你想抓奈德丽就不太容易。正是因为这个英雄有如此有趣的特点，使得加入解说界的前 WE 选手若风，也在韩服拿出奈德丽来挑战排位赛。

在输出能力上，如果你的奈德丽能在游戏前期早早叠起杀人书的话，只要一个 Q，就能让对方忍不住回家补给，要是对方赖线不走，二个 Q 就能让其直接看黑白屏幕。虽然奈德丽的好处在于赖线、超强的 POKE 本领以及高速的支援能力，但是其弱点就在于正面团的事后输出无力，以及需要前期有良好的装备发育（杀人书的层数）。

推荐出装：



早期的奈德丽造型

疾风剑豪 - 亚索

这位传奇的 AD 英雄在强势来袭后引起了很大的争议！有人说他太脆皮，技能又是近身的会被高输出的 APC 秒掉。有人说他的伤害奇高，成型后几乎无解。其实，客观的说，亚索是一个十分需要队友支持的英雄，他自身作为一个近身的中单职业，在前期对线的时候并没有什么出色之处，而其大招又需要击飞效果来执行，1V1 对线更是容易被躲。

但随着装备以及技能等级的提升，中后期的亚索完全可以成为一个 1V5 的超神英雄，前提是队友能够给他创造足够的输出空间。在游戏的后



期，亚索超短的 Q 技能 CD，被动暴击翻倍和被动护盾以及 20 秒一个的大招 R，使其完全可以在一次团战中发起 2 回致命的爆发连招。话又说回来，亚索是一个操作性很强的英雄，他的爆发期在中后期，前期的他由于 CD 长且装备暴击低，输出是很难看的。但是在对线期的亚索也可以成为许多远程 APC 的噩梦，毕竟其 W 技能可以阻挡所有具备飞行轨迹的技能。

推荐出装：

黑暗元首 - 辛德拉

辛德拉也被叫做黑丝妹，虽然其所有的技能都要在 Q 技能的基础上加以运用，但高难度的操作性也给她带来了极高的回报。因为施法距离足够长，辛德拉是个不太容易被针对的职业。在游戏后期，随着技能等级提升带来的短 CD 收益，让这个职业不但控够，爆发也足够强。

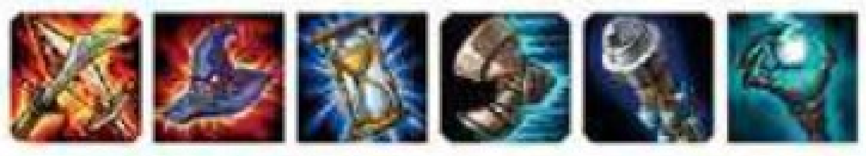
在对线过程中，辛德拉几乎不惧怕任何中路英雄，其 Q+E+W+Q+R 的连招往往会让想要越塔强杀她的敌方英雄遭遇反杀。当然这 5 个技能的连贯可能需要你在 1.5 秒内全部完成。操作不够犀利的朋友恐怕很难用好辛德拉。

推荐出装：



潮汐海灵 - 菲兹

作为一个近战型 AP 职业，小鱼人一般作为 COUNTER 型英雄被祭出，他特别喜欢欺负那些缺少位移和自保技能的脆皮中单，例如火人、发条等。小鱼人高超的位移技能以及爆发能力会让众多的脆皮中路英雄十分无奈，而且 E 技能的撑杆跳可以躲避所有的技能伤害，相当于第二个沙漏。另外，菲兹在中后期可以说是对方后排的噩梦，但是其本身也十分容易被 counter（例如天使），所以出镜率不会太高，在比赛中，小鱼人一般是作为一个针对型英雄出现的。

推荐出装：



用得好非常 IMBA 的小鱼人

除了上面介绍的这些中单英雄以外，在以往版本已经成熟且在 S4 赛季中没有太大变化的中单英雄依然还有不少，例如：发条魔灵、虚空行者、影流之主、诡术妖姬、不祥之刃等。但是这些英雄多少还是存在一些缺陷（譬如，卡萨丁被削来削去几乎生活不能自理，发条又太吃发育，前期很难带起节奏），所以基本上排不进 T1 阵容，这里也就一笔带过了。最后也祝愿喜欢中单的大家能够早日进入钻石组。

编：小P羊　美：grass



想进钻石组！这些细节你做到了么？

虽然有点老僧常谈的嫌疑，不过要是你都玩了几百上千盘的玩家匹配，还是没能在 LOL 的排位战上取得好成绩的话，那八成不是因为你的脸太差，次次组到坑爹的队友，而是你的基础作战能力不过关。本期的 LOL 栏目，特别为大家收集了一些 LOL 大神和数据党们的游戏心得，内容包括：补刀、辅助和打野方面的一些常识，如果你平时没有注意这方面细节的话，现在正是恶补的好时机！

补刀上的常识

补刀属于LOL基本功中的基本功，它可以为线上的英雄提供相对稳定、安逸的经济收入，是除了辅助和打野位置的玩家都必须重视的游戏基本功。

在 LOL 的设定中，游戏正式开始后的 1 分 30 秒，就会有小兵从主基地出发不断向对方基地推进，而双方小兵的交火时间一般发生在 2 分钟的时候。此后每隔 30 秒就会有新的一批小兵投入战场。换言之，在游戏开始的 20 分钟以后，一条单线上会刷出 38 波小兵，考虑到第一波小兵要在 2 分钟后才能抵达线上，在整整的 20 分钟里，你可以打掉 36 波小兵。那么这些小兵的数量有多少呢？不算每 3 波小兵必出的炮兵，只计算一波小兵中必有的 3 个近战兵和 3 个法师兵的话，你在线上呆 20 分钟，就有 216 次以上的补刀机会。


LOL 的补刀没有复杂的反补

这里特别引用高手获得的一个线上数据来说明补刀的重要性。一个 20 分钟战绩为 5/0/0 的阿卡丽，如果其 20 分钟只有 100 个补刀的话，那她的经济收益和补刀 175，没人头没助攻的酒桶一模一样。顺便一提，这里还特别忽略了重复击杀同一人的收益递减问题。看到这里，想必你已经了解为什么很多人强调 20 分钟的补刀及格线是 180 刀的缘故了，


小兵能带来源源不断的钱呐！

而某些高手玩家，例如 Froggen 更是达到了 20 分钟 300 刀的水准，当然，这 300 刀不单单有线上小兵的贡献，还包括野区怪和支援其他线的时候抢拿的经济。


有时需要用技能 +A 的方式补刀并推线

如果你的补刀能力一直难以提升，要用什么方法来练习补刀呢？这里，有美服玩家为大家提供的一套补刀练习课程，你可以在自定义模式下，按照下面的步骤循序渐进地提高自己的补刀能力。

第一步：在没有对线敌人的自定义模式下，充分依靠天赋、符文和出门装把补刀成功率练到 95% 以上。


找个机器人陪练来训练你的补刀吧

第二步：和上一步的训练方法相同，但是在这一回，你需要注意离开小兵的普攻范围，并等到能一招击杀小兵的时候，用不规则的移动方式上前补刀。记得在平砍或施法后利用点击地板的方式来取消后摇动作。

第三步：为了更好


中路可以打打 F4 增加补刀数

地掌握推线和控线的节奏，试着尝试多补刀和少补刀的补刀方式。顺便你也借机练习一下塔补的方式。

第四步：在自定义的模式中，选 2 个机器人作为对手，之所以选 2 个机器人，是因为自定义模式下的 AI 机器人可能会跑到其他线上不跟你对线。

第五步：选 5 个 AI 机器人作为你的对线对手。

第六步：除掉你的符文、天赋和装备，学习如何在弱势情况下补刀，并摒弃永远只用普攻来 A 兵的习惯，试试看技能 +A 来补刀。

第七步：在补刀的间隙，按 TAB 了解敌人的出装和表现，或者查看小地图来掌握整体局势。

第八步：在自己完成补刀和敌方补刀时骚扰并命中对手。

第九步：继续练习上一步，同时控制好兵线，避免自己漏兵，从而提升自己的骚扰能力。

提高打野速度的细节

LOL 的打野位是一个需要掌握 Gank 时机，并把握好打野节奏的位置。要想获得更多的游走时间，你就要涉法更高效地搞定自己的野区怪。简而言之，就是使自己的输出最大化，并让自己受到的伤害最小化。那么，要如何更高效地打野呢？技术党们为我们罗列出了野区怪物的“单位血量输出”表。可以看到三狼、石头人和 F4 这几类野区怪中，单位血量输出最高的 NPC 始终是那些小怪（这里不谈 BUFF 怪，何况第一个 BUFF 怪一般队友都会帮拉）。


打野好好算计的话，能省下不少血瓶

这里首先来解释下何为单位血量输出。就像团战一样，当队伍把火力集中在 ADC 身上时获得的收益最高，因为 ADC 往往是输出最高且血量最低的那个人。

针对这样一个情况，如果你是一个依靠单体输出来打野的职业的话，你应该把重击以外的平 A 先交给小怪，而如果你是一个拥有短 CD 技能或 AOE 技能的职业（类似阿木木、人马或者扎克）的话，就不必这么来了。你应该充分发挥 AOE 技能的伤害，用这个技能来解决掉小怪，然后把普攻伤害运用在大怪的身上。当然，凡事都有特殊，譬如稻草人打野就要用 E 弹大怪，并在使用 W 吸大怪之前普攻另外一个小怪，而不是用 E 弹小怪，造成过量输出。此外，蜘蛛打野也适合先拿大怪起手，毕竟蜘蛛人形态的 Q 打一个满血的大石头人比打小石头人的伤害要高 60，这样打野速度会有所加快，唯一的缺点就是你也可能因此多受到 30 点伤害。

顺便一提打野意识方面的东西。作为打野，如果你不知道什么时候反蹲或者支援队友的话，不妨换位思考一下，并按照目前的局面、对方打野英雄的出装、兵线以及时间来猜测对面打野会到哪里去？这样，不管你是去支援还是去反蹲会更有成效。


打野蔚

辅助职业要注意的细节

在 S4 赛季中，辅助职业因为有了更好的经济状况，而变得更具侵略色彩。在这个下路 2 人组一到 2 级就开始“干架”的时代，也许注意这些细节会让你辅助得更完美。关于 S4 赛季的哪些辅助更给力，这里暂且不提，因为我们会在下次的脱坑宝典中重点介绍 S4 的主流辅助，这里主要介绍的是辅助的符文、召唤师技能的选择以及运用时机方面的细节。


辅助有时候也需要卖个萌吸引火力


曙光是目前版本的辅助热门人选

首先是符文的选择，如果你有多个不同辅助的话，其实最好根据每个辅助的特色来准备多套符文。例如：日女适合带双穿符文，露露需要回蓝符文，而如果你不想那么费心费力的话，你也至少得准备这两套通用符文，包括：黄色护甲以及蓝色魔抗。毕竟有了足够的生存力，才有足够的“干架”能力，否则对线的敌人可是会分分钟教你如何做人。

其次是召唤师技能的选择和使用时机，这里建议辅助们把一个召唤师技能留给虚弱，当然，如果队伍里有其他人员带虚弱的话，你也可以换别的技能。使用虚弱的时机有以下三个情况，优先级从高到低分别是对方突脸你家 ADC 的时候、线上对拼的时候以及对面准备逃跑的时候。最后要注意的是，辅助的首要任务永远是保护后排，你要在保证后排安全的前提下再考虑进攻。

■编：X先生 ■美：Y先生

南方公园 真理之杖

零敲碎打补完攻略





X先生：难得好游戏。

有些游戏真的很糟糕，有些游戏只是刻意制作的“看起来很糟糕”。《南方公园：真理之杖》就是后者。它讲述的是一个熊孩子的故事，就算你没有看过它的原版漫画，也能很快入戏。这游戏画面崩坏，对机器的配置要求不高，真是老少咸宜。《真理之杖》之前跳票过，最后的成品内置ＲＰＧ元素种类齐备。世界观和故事也乐趣满满，确实是下了功夫，花了心思制作的好游戏。也是难得的跳出“影视改编必坑”怪圈的游戏。如果要找缺点，一个就是流程太短，没有重复可玩性，自由度不高。另一个缺点是内置指引不够友善。这次的攻略可以帮助新手快速掌握游戏的玩法，同时也不会错过游戏中的一些收集要素。

先用最简单的话来说明这游戏怎么玩。别看《南方公园》画面一坨坨的，像是纸上涂鸦的漫画，其实它还是一个讲究操作的ＲＰＧ游戏。所谓的渣画面，就是一种风格。这叫一大智若愚，大巧若拙。

游戏的场景虽然是画出来的横板卷轴，但它地图的上下左右范围都是可探索的立体场景。这张二维地图环境里面的亮黄色物品就是可以互动的要素，比如抽屉、箱子，都可以被打开捞一把，说不定就能淘到宝；还有一些看似是摆设的东西，其实也是可以互动的隐藏要素，比如路边的雪人、街旁的垃圾桶，如果你走过去踢翻它们，说不定会掉出来奖励哦。

场景RPG当然就会遇敌战斗。《真理之杖》进入战斗的方法和你在场景里的动作有关联。你可以先在场景里用远程攻击或者魔法把对手打晕，然后贴近他们进入战斗画面。这样操作一番，敌人就会在开始的几个回合中昏迷。你就获得了先手优势。更高阶的操作是利用场景地图中藏着的一些机关和陷阱。非战斗状态使用这些机关瞬间秒掉敌人，一样可以获得经验值，一样可以获得战利品。总之别小瞧了漫画风格的主场景画面，它里面的冒险解谜的元素对整个游戏的战斗都很有帮助。

除了在场景地图上的操作，游戏的战斗流程也讲究操作。这款RPG的战斗引入了“完美打击”系统。在轮到某人物行动后，他手上会出现闪光。这闪光代表出手时机。如果你在恰当的时机按下鼠标，攻击就能打出最大伤害。如果你错过了时机，这次进攻就是给人挠痒痒。这种设定有点像音乐跳舞游戏的“Perfect ”连击。在传统的回合制RPG里头融入动作操作元素，瞬间让整体的可玩性提高不少。



把握住闪光的一瞬间按鼠标，做出完美攻击。



我就直接告诉你把，一开始捏人的样子根本不重要，后面可以收集饰品再更改外貌。这游戏就连起名字也不重要，游戏里的熊孩子们已经给你准备好了一个“好听”的名字。

大人的动画片

《南方公园》本来的定位就不是小朋友的动画片。并不是说它有多少血腥暴力，只是这款游戏里的用词实在太成人化。《真理之杖》游戏里面同样富含超级多的闪亮出彩的台词。玩游戏的时候常常会听到一句幽默的吐槽，如果你使用了良心字幕组的双语字幕，还能顺便复习一下英文。游戏中的动作和画面也是极尽夸张，经常有地方能让你会心一笑。

它的故事情节是一个神秘少年（当然就是主角）和父母一起来到了新的小镇上，然后作为“新来的”孩子参加当地邻居的朋友圈，和小伙伴一起玩角色扮演游戏。《真理之杖》就是用电脑游戏还原了平时邻家孩子的想象和口述，把孩子之间闹着玩的英雄PK坏蛋，演绎得像真的一样。游戏进入后期，则是各种外星人和僵尸乱入，儿童的游戏变成了拯救世界的作战计划。

南方小镇地图



快速旅行

上面这张地图就是游戏主要的全貌地图。游戏中的大部分事件都发生在这个地方。有一个早期任务是要玩家探索所有的快速旅行地点。我给大家用小红棋子标注出来了。第一次开拓地图当然还是要自己走过去的，别忘了按住 Shift 快速奔跑。标明快速旅行的小喇叭后，切换地图就能直接瞬移了。对于短腿的孩子，这个小镇真是够大的。

流浪营地

褐色箱子标明的地方是流浪汉营地。这里会有比较厉害的流浪汉主动攻击玩家，状态不好的时候请回避。不过打败他们也能获得超值的奖励。

另外还有若干流浪汉位于任务触发的次级地图区域。遇到的时候不要忘了收拾。

小鸡怪

游戏收集要素“小鸡怪”的隐藏地点。

另外还有小鸡怪位于任务触发的专门地图。



树上的这个东西就是很典型的“小鸡怪”。游戏中一共有３０只。有些小鸡怪藏的很隐蔽，收集它们绝对有乐趣。全部收集齐可以添加“小鸡怪公司”成为特殊好友。大多数小鸡怪的外观都是参考了《口袋妖怪》的设计，也有一些是故意恶搞。

这里列出了六只容易错过的小鸡怪位置。其他的相对明显，应该不会错过，玩家在游戏过程中可以留心收集。









小鸡怪补完

这三个难找的小鸡怪分别位于酒吧阁楼上；学校二楼锁起来的柜子里；外星人 UFO 进入 BOSS 房间前右边的监视器上。阁楼的灰色老鼠看不清楚。学校的这个柜子错过就回不来了。外星人飞船这里也是错过就再也回不来了。



再有三个分别位于僵尸首次出现后的秘密会议室里；战斗过后破败房间的机枪炮右边；还有塔楼的顶端。秘密会议室要走到场景最左边。机枪房间在快节奏里不要忘了这个角落。高塔的关键不是小鸡怪，而是必须在战斗后找到左上方用“肛控制”瞬移的外星人装置。当然这个地点必须要在外星人绑架任务之后才能到达。



好友补完

游戏中的好友系统非常时髦。大量 NPC 接触后会在社交网络上把你添加为好友。这些好友就像是生活中的朋友一样，会在社交网络上发送自己的状态。我们可以根据这些状态深入了解游戏角色的鲜明个性。某些重要的任务提示也是用这样的方法给玩家送达。



好友系统的另一个用处是解锁“被动天赋”。这些天赋包括增加远程攻击伤害，增加生命上限等等实用的属性。想要战斗给力，好友当然是多多益善了。

据统计，游戏中一共有１２１个可以添加的好友。但玩家最多拥有的好友数量是１２０个。大多数好友可以通过对话或者完成简单的任务获得。另外也有几个好友比较傲娇，需要你平时游戏的时候注意添加。特别是几个稀有 NPC，和他们成为好友的机会只有一次，错过了就是一辈子的遗憾啦。



解锁下一个被动天赋的还需要添加６个好友。





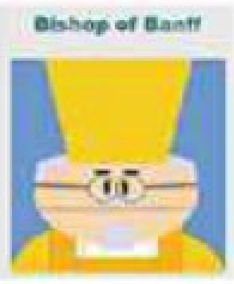
平时在路上闲逛记得问候一下路边的小朋友哦。有些人暂时不会加你好友，但等你成长起来之后，就会放下架子。另外游戏中的大人虽然不会参与到小孩子们的斗争，但有几个还是可以加好友，别忘了上去套近乎。

克莱德



这是最容易错过的一位好友。他在卡特曼的屋子里。游戏一开始，进入卡特曼的房子后，必须先和他说话，然后再去和卡特曼说话。这是你唯一把他加为好友的机会。如果先去和卡特曼说话，你就错过了这个好友。

加拿大主教





加拿大的游戏画面就成了这样。

在加拿大，打败这位主教后可以选择杀死他或者留他一条活路。如果杀死他可以获得战利品，如果让他活着，就可以加他成为好友。

弗西和比尔

这两个人在第二次攻击学校的时候，到学校二楼帮他们摆平战斗后可以加为好友。



警长耶茨



完成警察局支线任务后申请。有许多好友都是支线任务奖励，但这个需要回头再找。

爸爸

你有了 50 个朋友之后再去找自己的老爹，他就会把你加好友了。他可真是一位孤傲的爹。你的妈妈第一天和她说话就会把你加为好友。



大基 AI 和帽子先生

在某个器官任务中，你会看见一个智能手机。智能手机响起后马上接听。就能获得一位好友。帽子先生看起来像是背景图片，不要错过哦。





小鸡怪公司

收集满 30 个小鸡怪之后加你好友。

老鼠莱姆

这是一只可以成为好友的老鼠。它在攻击学校任务中的五年级教室里，要在最终选择做出前去找到它。



皮特梅尔曼

他躲在这栋棕褐色房子的阁楼上，旁边还有一个箱子。



圣诞老人

他在警察局的楼顶，你必须要有外星人的控制设备才能上去见到他。



艾克

在塔楼上层，点燃爆竹把它轰下来。这里只有一次机会让他成为你的好友。



弗朗西斯

他在你家门口那条路的最东面堆雪人，当着他的面摧毁他的雪人，他就会臣服于你，加你好友。简直受虐癖。

圣诞小伙伴

在迷失的森林里用“右、上、右、下、右”的顺序找到他们，最后选择接受。



布拉德利

他就在凯尔房子边上的灌木丛里，早就可以看到他露出一个头，不过你必须缩小自己的身子才能通过草里的小道找到他。



凯利卢瑟福

她就坐在你房子西边的长椅上。注意，有了 20 个好友之后，她才愿意和你成为好友。最好早点去找她，游戏后期她就消失了。



达米安

他在电影院里，人群中找他说话就好了。



装备补完

游戏里的装备大多数都是暗藏在某些宝箱里，或者是打败特定 BOSS 获得。除了那些特别的完美收集癖，普通人应该都能找到自己心仪的装备。下面介绍装备收集的基本方法。



这是一个典型的隐藏地点。射击车库内楼梯，攀上阁楼。游戏中有许多类似地点。



未能收集武器有黑影，购买卖出也算收集到。



这东西就是“真理之杖”。它是件无敌的武器，它的主要作用是改变游戏规则。



这样的箱子也是常见的隐藏地点，需要钥匙。



某些武器的外观让人难以接受。

队友补完

游戏中的好友可不光是挂在社交网络上看看的ID。有几位特殊的好友可以加入你的队伍，和你一起战斗。他们分别是黄油、肯尼公主、斯坦、吉米、卡特曼和凯尔。这些队友和你组队的时候会不停唠叨很多有趣的对话。这也是游戏中的一个吐槽点。他们在战斗之外，也能帮助你完成一些剧情任务。当然，获得他们的友谊也不容易，比如说肯尼就需要你在一连串的任务后拯救公主。其他队友也是这样子随着剧情解锁。



拯救公主流程图



黄油


变身后

第一位早期队友。秀逗圣骑士。特技是治疗友军。扔锤子有激怒的效果，强制敌人普通攻击自己。伤害也还过得去。它的操作方法是旋转后按A+D，看到黄色闪电按左键。雷劈是中等伤害的横排攻击。混沌博士出现后会用转盘随机释放大招。可能出现的效果包括群体吸血，群体晕眩，群体套盾，群体AOE等等。娱乐性较高，但是带嘲讽又不能奶自己的特点比较尴尬。



肯尼公主

“公主”的职业是一位弓箭手加召唤师。特技是色诱让对方恶心。招牌技能是强吻：也是让对方恶心。她有前期很不错的AOE能力。后期的独角兽技能是直线攻击，伤害中等。整体定位是辅助。弱点是平射输出不高。


非战斗状态公主可以勾引敌人。



吉米

刚出场时是敌对的角色，可以召唤喽罗，擅长催眠和群体BUFF。他的特技是可以回蓝，所以是一个很强大的辅助。攻击方面也有一些控制技能，但伤害都不是特别强。非战斗状态他的对白很幽默。默认职业是吟游诗人，但同时又是一个结巴。施放技能的操作也是和结巴的时机有关。



公主的老鼠群是前期好用的群伤技能，操作的时候注意狂按AD。



斯坦

一个狂放的肉搏战士角色。攻击技能都很豪放，但是输出数字却并不给力。他也并不是特别耐揍。正因为队伍中的战士是这样一个软柿子。所以玩家的主角选择战士是很不错的。



卡特曼

伤害强大的法师。清理小怪的王牌选手。前两个技能虽然效果一般，但是配合主角的毒或者点燃技能都可以有额外收益。后两个技能效果立竿见影。他就好像是第二主角一样厉害。弱点是法师的通病：脆皮。他和凯尔是对立的阵营头目。


最强AOE：万箭齐发。释放较困难。



凯尔

戴绿帽的精灵王是这游戏里最强力的队友。所有技能的伤害都高得要命。单体技能和群体技能都毫不含糊。自己的生存能力还很强。个人特技是群体加攻击力，也很实用。他和卡特曼是两个对立阵营的头目。

新开游戏至少要知道

在这个游戏里，完成初级引导任务后就能选择四个职业。分别是战士、法师、刺客和“犹太人”。每个职业的差异主要在战斗的主动技能方面。但是到了后期，职业之间的技能差异并不是很明显。基本的技能功效只不过是不同的名称、不同的动画，雷同的伤害、雷同的效果。

游戏中的装备也没有硬性的职业限定。任何角色都可以尝试穿着任何套装。只不过某些装备特别适合某些职业的某一种天赋和技能搭配。比如增强流血和破甲的适合盗贼，增强点燃的适合法师等等。



说实话，这四个之也没什么差别。



战士

防御最强
防即是攻
群控群嘲

战士这职业最直白了。就是拿着双手武器上去硬砍。因为对战场有前排和后排的地形。战士把自己的护甲堆高之后，就可以顶在前面，为队伍中的小伙伴吸收火力。他的几个攻击技能都很实用，让敌人晕眩和为自己恢复的能力应该优先选择。



刺客

单打最强
能切后排
破甲流血

刺客这个职业有很强的单打独斗能力。招牌技能“背刺”，可以迅速切掉对方后排的脆皮输出。偏好属性“流血”，可以在战斗中对皮厚的BOSS造成持续性叠加伤害。他的打晕技能稳定。还有特别的能力可以在战斗中偷取对方的物品。虽然不是什么极品宝贝，但也聊胜于无。



有一个好习惯是在战斗之前，先观察对方的状态和被动。很多敌人都会有某一种属性易伤。如果你携带的武器或者技能可以产生特殊的伤害，就要好好利用它们。敌人的增益并非永久，也有专门的消耗品和技能可以驱散敌人的增益魔法。

法师

群伤最强
秒与被秒
适合新手



法师这个职业大家都很熟悉。他的特点就是大量的直接伤害魔法。如果你没有记得出门的时候带上足够的补给品，法师也可能成为一个高级步兵。在《南方公园：真理之杖》里的法师有点像战斗法师。使用近战武器上去拍人也有很好的效果。



法师的技能全都是喜闻乐见的大杀器。但每个人的等级上限是15级。如何选择就要靠你自己斟酌了。

游戏中最强力的魔法是“PI”。它的释放有点像是《上古卷轴5》中的龙吼。在非战斗状态也能起到巨大作用。学会“PI”之后，普通攻击也可以附带强力“PI”伤害。



很多人一开始都不知道怎么放“PI”这个界面其实是要连续点击AD，观察波形图外那个小箭头。它到顶端的时候就是蓄力最大化的时间。



第四个职业被叫做“犹太人”。如果不是为了故意搞笑，它的定位有点像是传统RPG里面的德鲁伊或者萨满之类的混合职业。这类职业有着全面的能力，但是并没有特长。比如说，它在受到伤害之后，会获得更强的输出。这就是一种类似双刃剑的能力。同时它也有群体伤害能力和一些恢复能力。

犹太

遇强则强
能力全面
娱乐搞笑



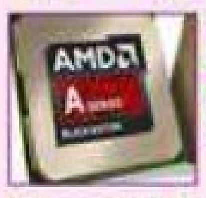
编：X 先生　美：grass

攒机月月谈

上一期的攒机月月坛栏目里面介绍了一台高性能的小体积电脑。后来有读者回馈对这一类的配置很感兴趣，所以这一次 X 先生就专门再整理一组流行的“小”电脑配置。请注意，这类机箱空间比较小，如果没有经验的话，推荐买成品而不是独立组装。

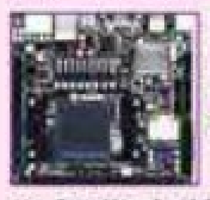
正好最新的 A10-7850K 芯片已经上市。这款芯片其实充满争议：如果想要发挥出它的全部能力，最好要搭配高速的内存；但如果加钱买内存，总体价格就过高了，还不如买普通的 CPU+ 一张独立显卡来得实在。考虑到这一点，也许 APU 最能发挥特长的地方就是在小型迷你电脑里。窄小的机箱内节约一块显卡的空间还是非常有利的。

小巧省电娱乐机



CPU　￥1169
APU 系列 A10-7850K 盒装 CPU

2014 新款 APU。四核 CPU+ 八核 GPU。使用 Socket FM2+ 接口，主频 3.7，28nm 工艺制造，功耗小于 95W。它最高可支持 DDR3-2400 内存，理论上高速内存表现会更好一点。



主板　￥699
技嘉 GA-F2A88Xn-WiFi

六相供电的 17*17 小板，支持 FM2+ 接口。内置双频无线技术。2 个 HDMI 和 1 个 DVI 接口适合 APU 的显示输出。



内存　￥589
芝奇 G.SKILL 2400 4G*2

高速内存有利于 APU 的发挥。如果有其他特价套餐也可以替换。



硬盘　￥579
三星固态 EVO 120G

840EVO 系列的 2.5 寸盘。SATA 6Gb 接口。小电脑中的固态硬盘进一步降低功耗，降低发热。

显卡　￥0
R7 核心显卡

核心频率 720MHz，512 个流处理器。这个 GPU 核心性能接近 400 元的独立显卡。1080P 全高特效英雄联盟能跑个 90 帧。



机箱　￥499
佛瑞克托 Node 304 雪版

娱乐用小电脑外观设计比较时尚。这个北欧设计的小机箱风格精简。内部的模块化结构也方便日后升级。



电源　￥359
安钛克 NeoEco400

额定 400W 的 80Plus 白牌电源。静音双滚珠轴承 12CM 风扇，同时保证了静音和散热。半模组设计方便节约小机箱空间。其实这套配置用不掉 400W，以后确定不升级也可以选用更小的电源。



显示器　￥799
优派 V2206P-led

21.5 寸的全白色显示器，配合白色机箱正好协调。TN 面板，170/160 可视角度。1920*1080 分辨率。其他性能基本合格。



鼠标键盘　￥119
罗技 MK240 白色

娱乐用的迷你电脑可以考虑使用小巧的无线键盘鼠标套装。这套白色的罗技外观不错。弱点是没有数字小键盘，布局偏紧，不适合玩游戏。

总计：约 4800 元

手提便携游戏机



CPU　￥1189
i5-4430

Haswell 架构的 CPU。3.0GHz/6m 三级缓存。大型单机用它都足够了。



主板　￥849
微星 H87I AC

高品质 ITX 小主板，自带最新的 AC 无线网卡，为以后的无线网络升级做好准备。



内存　￥519
金士顿 1600 8G

性价比台式机内存。



硬盘　￥579
三星固态 EVO 120G

840EVO 系列的 2.5 寸盘。SATA 6Gb 接口。这款小机箱中 2.5 存盘兼容性更好。



显卡　￥899
艾维克 EVGA GTX750 mini

Maxwell 架构的 750 显卡。采用铝制背板，短小的身材适合小机箱。性能方面是 1294MHz/5012MHz，128Bit 位宽，512 处理单元，1G 显存。长 17 厘米，高 11.1 厘米。



机箱　￥699
联力 PCTU100 mini

这个机箱的特点一看就知道。它顶部有一个拉手，可以像公文包一样提着走。拎出去绝对高端大气上档次（人家当你是一个特工呢）。它的空间虽小，但规划合理的话还是能放下强力的硬件。



电源　￥479
银欣 SFX450W 铜牌全模

高 6.35、宽 12.5、长 10。适合小机箱的电源。



显示器　￥2299
TrekStor 移动显示器

移动机箱配移动显示器。这东西被包裹在一个手提箱里。虽然只有 15.4 寸，分辨率仅仅 1280*720，但是支持 HDMI 还有自带扬声器。它本来设计是携带 Xbox 使用，配合迷你电脑一样可以。



键盘　￥1299
樱桃 G80-1865

这机械键盘的特点就是有典藏版军火箱（铝合金外壳）。既然上面的显示器和机箱都有箱子，不妨再添置一个箱子。不过人类只有 2 条胳膊，3 个箱子不能提是一个问题……

总计：约 8800 元

高能小黑洞



CPU　￥2089
酷睿 i7-4770

理论上来说，i7-4770 的发热量要比 i5 大一点点，但其实两者的 TDP 功率都是 84W，差别不大。虽然 i5 能稳吃绝大多数的游戏运算，不过管他呢，有钱就是要上 i7。



主板　￥499
技嘉 GA-B85M-D3V

这里没有选用特别小的 ITX 主板而是普通的 M-ATX 主板。避免了高性能硬件布局太过局促。



内存　￥509
威刚游戏威龙 8G

初步精选过的内存颗粒。有金属散热外壳。比较好看。



硬盘　￥8599
英特尔 S3500 800G

有钱人的选择。800G 的旗舰级固态硬盘定位于企业服务。7 毫米厚度，2.5 寸外观。读写 500M/450M。如果追求实用的话，可以选择小容量固态盘配合大容量传统机械键盘。



显卡　￥4399
华硕 780-DC2OC-3G

3G 版本的 GTX 780。拥有 2304 个独立处理单元，384Bit 位宽。显存频率也是满的 6008MHz。今年游戏不会有压力，次世代也能跑顺。尺寸正常，温度不高。



机箱　￥499
银欣 SST-TJ08B-E

黑色的全规格 MATX 塔型机箱。设计合理的大风扇让它有类似全塔机箱的散热效率。背线布局也特别合理。最大可以兼容 33.6 厘米的显卡。



电源　￥599
银欣 600W 全模组

全模组的 80PLUS 银牌电源。性价比不算低。尺寸比较适合自家的机箱。平均 600W、峰值 800W 的输出带起整套没问题。



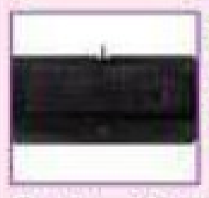
显示器　￥1299
明基 RL2455HM

入门级的电子竞技显示器。暗部平衡和反应时间都比较快。



鼠标　￥499
赛锐 KANA DOTA2 版

赛锐和 DOTA2 一起推出的鼠标，购买鼠标可以在游戏中获得主宰“坎图沙之剑”传说物品。另外还送一个 DOTA2 鼠标垫。



键盘　￥299
雷蛇噬魂金蝎 2014

这是一款薄膜游戏键盘，特点是支持云驱动和超薄短键程。外观和机箱比较协调。

总计：约 19300 元

品牌迷你电脑

看了左边页的 HTPC 介绍。也许有些玩家感觉 DIY 太麻烦，那么不妨来看看接下来介绍的品牌迷你电脑。这些电脑严格意义上来说不能算功能完备的台式机，它们使用的芯片大多数是针对超级本和笔记本电脑设计的 U 系列低压芯片或者 M 系列移动芯片。因此，这些电脑的游戏性能也就不如传统的台式机那么强大。如果你是需要小巧体积，不怎么追求游戏性能的用户，可以考虑用它们组成家庭娱乐中转站。

参考售价：4488 元、5988 元、7488 元

尺寸：高 3.6 厘米、宽 19.7 厘米、长 19.7 厘米



体积小，可以和任何设备混搭

苹果 Mac mini

在所有的迷你电脑中，苹果的 Mac mini 也许算是一个另类。它可以选用双核 2.5GHz 的 i5 或者四核 2.3GHz 的 i7 处理器，最高睿频达到 3.3GHz。在相同体积的电脑中，Mac mini 是一个强力的小个子。它的内存是 2*2GB 1600 的内存，显卡使用英特尔芯片集成的 HD 4000 显卡，看高清大片或者玩一点普通游戏都能胜任。英雄联盟牺牲点画面也能带起来。硬盘存储是它的强项，它能用 1TB 的硬盘或者最大 256GB 的固态硬盘。

作为迷你电脑，接口也是一个需要关注的重点。Mac mini 全配 FireWire 800 接口，有线网卡接口，HDMi，雷电接口（可拓展多部雷电外设，也可兼容 DP 接口），四个 USB3 接口，一个多功能读卡槽还有音频输入输出。同时，这个小盒子还支持蓝牙 4.0 和 WiFI 802.11n 技术，可以完全融入无线网络中。



参考售价：2999 元起

尺寸：高 3.5 厘米、宽 20.9 厘米、长 20.9 厘米

技嘉 BXPi3-4010 可投影迷你 PC

技嘉的 BRIX 电脑之前杂志上有过介绍。它的外观就是一个超级小的盒子。用户可以自己选择增加硬盘或者内存。现在技嘉又搞出来了一个自带投影和扬声器的小盒子，以准系统的形式销售。

这款迷你电脑集成了 LED 发光投影镜头，无需外接设备就能打出 200 英寸的图像。画面虽然只有 75 明流 854*480 的分辨率，但是这东西重点是拉风而不是品质，请不要在意这些细节。如果你需要接别的显示设备，它提供一个 HDMI 和一个 mini DP 输出，如果你想要把它当作投影，它还有一个 mini HDMI in 输入接口。

特别提示，用户需要自己购买 1.35V 以下的笔记本内存和 2.5 寸、9.5 毫米以下的硬盘。它里面只有一个 mSATA 插槽。

BRIX Projector



要我说，这是一个让人眼前一亮的产品

参考售价：不含硬盘内存价 3999 元

尺寸：高 4.3 厘米、长 10.7 厘米、宽 11.4 厘米

宏基 Revo L

宏基的这款电脑定位是那些喜欢把电视机转化为智能电视的用户。它的芯片是 i3 3227U。这个 U 也就是英特尔的超级本里面使用的低功耗芯片，TDP 功耗只有 17W。它的主频规格 1.9GHz，双核，3MB 三级缓存。可以支持 DDR1333MHz 的 4GB 内存。内建 1TB 硬盘。它的显示核心是 HD4000，理论上支持 DX11，实际上跑不起来什么游戏大作。接口方面它有 HDMI 和 DVI 接口。另外还有两个 USB3.0 接口，四个 USB2.0 接口，其中一个支持关机充电。它的特点是可以挂在显示器或者电视机背后，不占额外空间。当然，它也是自带无线网卡的。

参考售价：2099 元起

尺寸：高 2.5 厘米、长 19.4 厘米、宽 15 厘米



海尔云悦 mini

这台机器的外观更像是一个机顶盒。它的内部配置是赛扬双核低功耗 1037U 芯片，1.8GHz 主频，512k 一级缓存，2m 二级缓存。4G DDR1600 内存。500G 硬盘。特别的地方是它的 NM70 芯片组还搭载有 GF 705M 的独立显卡。这个显卡虽然是最低端的入门级显卡（和老的 610M 性能基本相同，比显示核心集成的 HD4000 略差），但它也能对机器整体的性能表现有一定帮助。这样的配置用来看看高清影片比较适合。

海尔家以服务见长，据说它可以提供上门安装，帮你搭建家庭云娱乐中心。

编：X 先生　美：grass

时尚 IT



眼镜什么的弱爆了，这才是可穿戴设备！

澳大利亚有一个公司名叫“武器制服大师”。它们的产品就是成套的武器。最近他们研制出了一种可穿戴设备。它的外观看起来像是一套金属盔甲，能有效防护各类近战武器伤害，普通的刀具刺砍或者棍棒打击都不会对穿戴者造成危害。更特别的是，在它的外壳下暗藏着 50 多个传感器。这些智能传感器可以分辨出外部的刺击和撞击的冲击力，然后通过蓝牙传送给电脑，进而统计穿戴者在格斗运动中的表现。

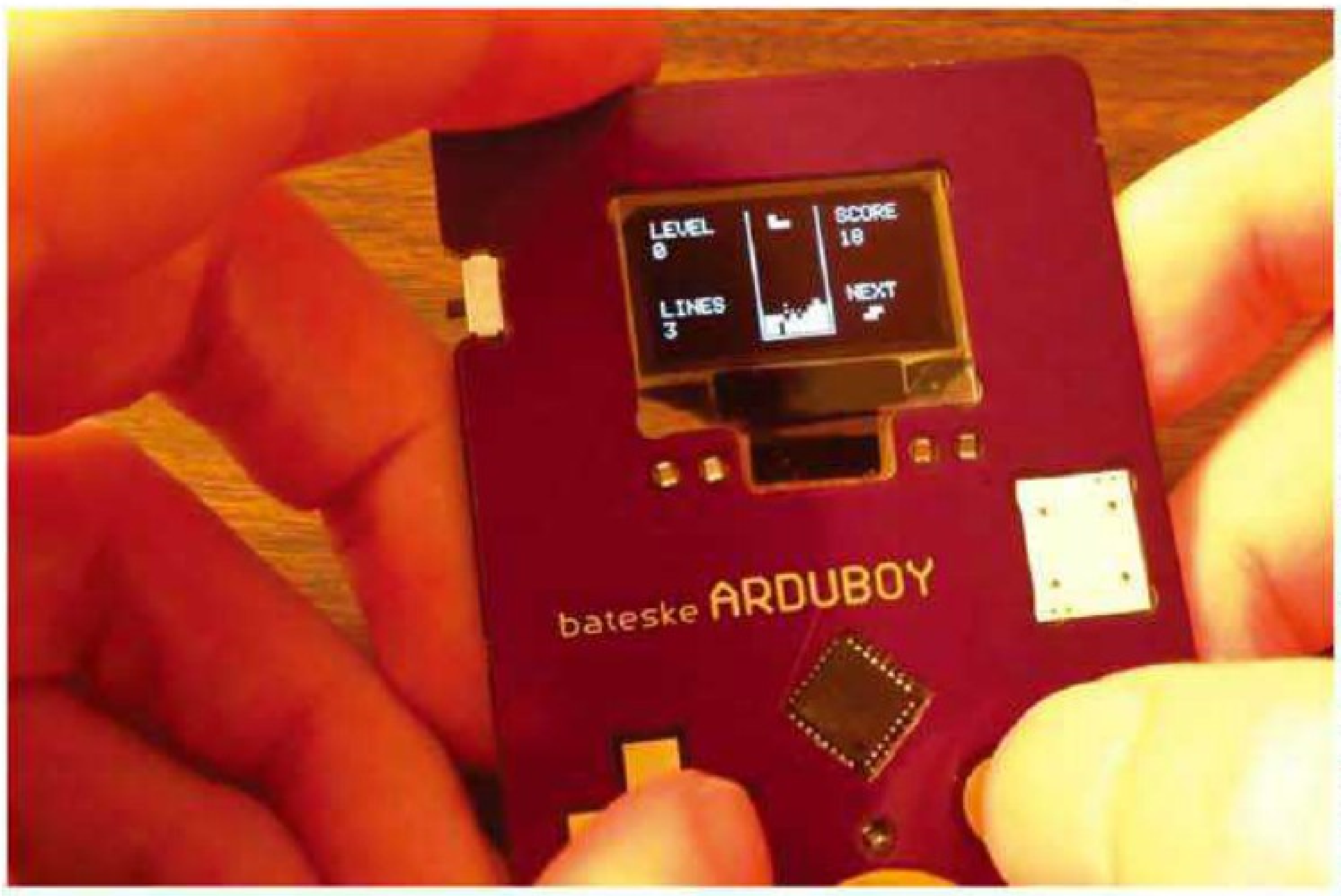


未来这套装甲可能会用于进行格斗节目表演。即使是最激烈，无禁忌的战斗，也不用担心肉体会受伤。

X：1. 体感格斗游戏好装备。2. 僵尸世界末日神装。

游戏业内顶尖名片

商务人士喜欢用牛哔闪闪的名片提升交流的第一印象。最近 Bateske 设计公司制作出了一种特别适合游戏行业的高科技名片。它的学名叫 Arduboy，整体厚度只有 1.6 毫米。使用 OLED 显示屏，下方有两个小小的十字键和 AB 键。这屏幕平时显示二维码和主人信息，必要的时候可以变身成为游戏机，运行一些俄罗斯方块之类的休闲作品。这种名片每一张的价格是 30 美元（约 180 元）裸装，100 美元（约 600 元）定制。用户可以把它做成一个完全个性化的游戏展示名片。



X：请读者为我权衡：用 600 元定制上面的游戏名片，或者购买重量两克的纯黄金名片。哪一款更适合我飞扬跋扈的性格呢？

除了雾霾，还需要担心什么？

生活如此美好，危险无处不在。就算居住在温馨的家中，你依然会面临煤气泄漏、突然起火、地震、龙卷风或者洪水等的灾难。这里就介绍一个叫 Birdi 的安全检测系统。它的基础结构是一个烟雾探测器，可以侦测到烟雾和一氧化碳等危险气体。另外在它可爱的外表下，还藏有粒子探测器、温度计、湿度传感器、二氧化碳和无线收发器。它能帮助家庭平衡室内湿度和空气质量。低功耗的无线网络连接能让它检测户外发生的潜在危险，比如说对外来的台风或者地震等灾害提供预报警示。和传统的烟雾警报器不同，Birdi 还能和智能设备连接，所以你不用猜测“BBBBBB”的声音到底是不是误报，完全可以从屏幕上看到究竟什么数据不正常。这东西的预计售价是 119 美元。今年下半年可以上市。





X：目前暂时还没有这台设备在严重雾霾地区的试验报告，所以没有它的兼容性信息披露……

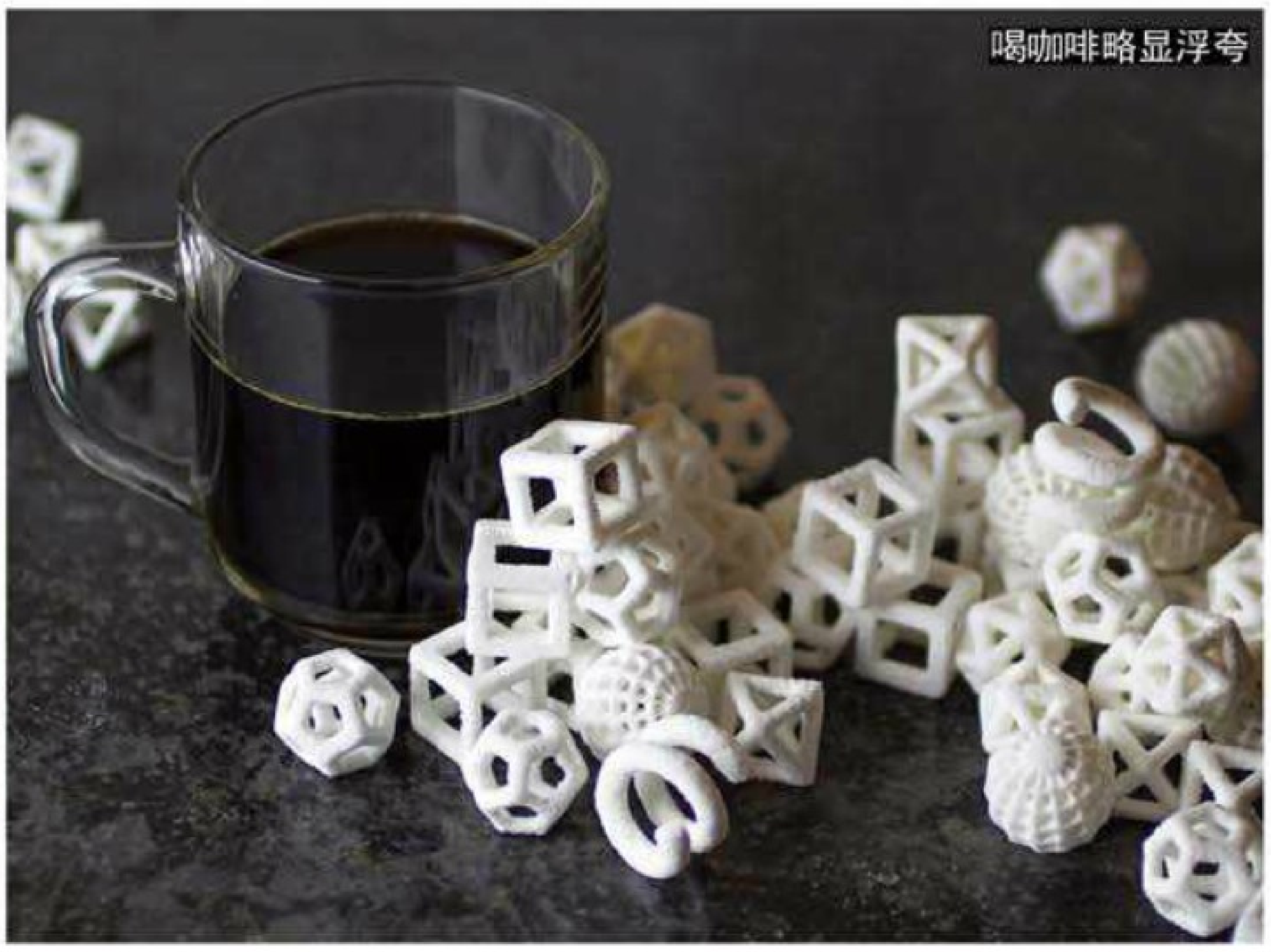
吃货至爱：食物打印机

3D 打印机品类多多，但这款绝对是所有吃货梦想中的最佳设备。这款名叫 ChefJet 的食物打印机由美国国家航空航天局赞助研发。具体型号分为普通版和专业版两种，普通版只能打印黑白色彩的东西，专业版可以加入彩色打印功能。它可以用砂糖、水、食用香精和染色剂作为原料，在短时间内制作出外观精美的小点心。它特别适合企业客户定制糕点，比如快速还原新婚夫妇的长相和服饰，制作精美的婚礼蛋糕。两台机器的价格分别是五千美元和一万美元。

X：我关注的重点是它由 NASA 资助研发，以后太空人的食物制作看来就要靠它了。那么“厨师”会不会成为下一个被机器替代的工种呢？



外观就像微波炉

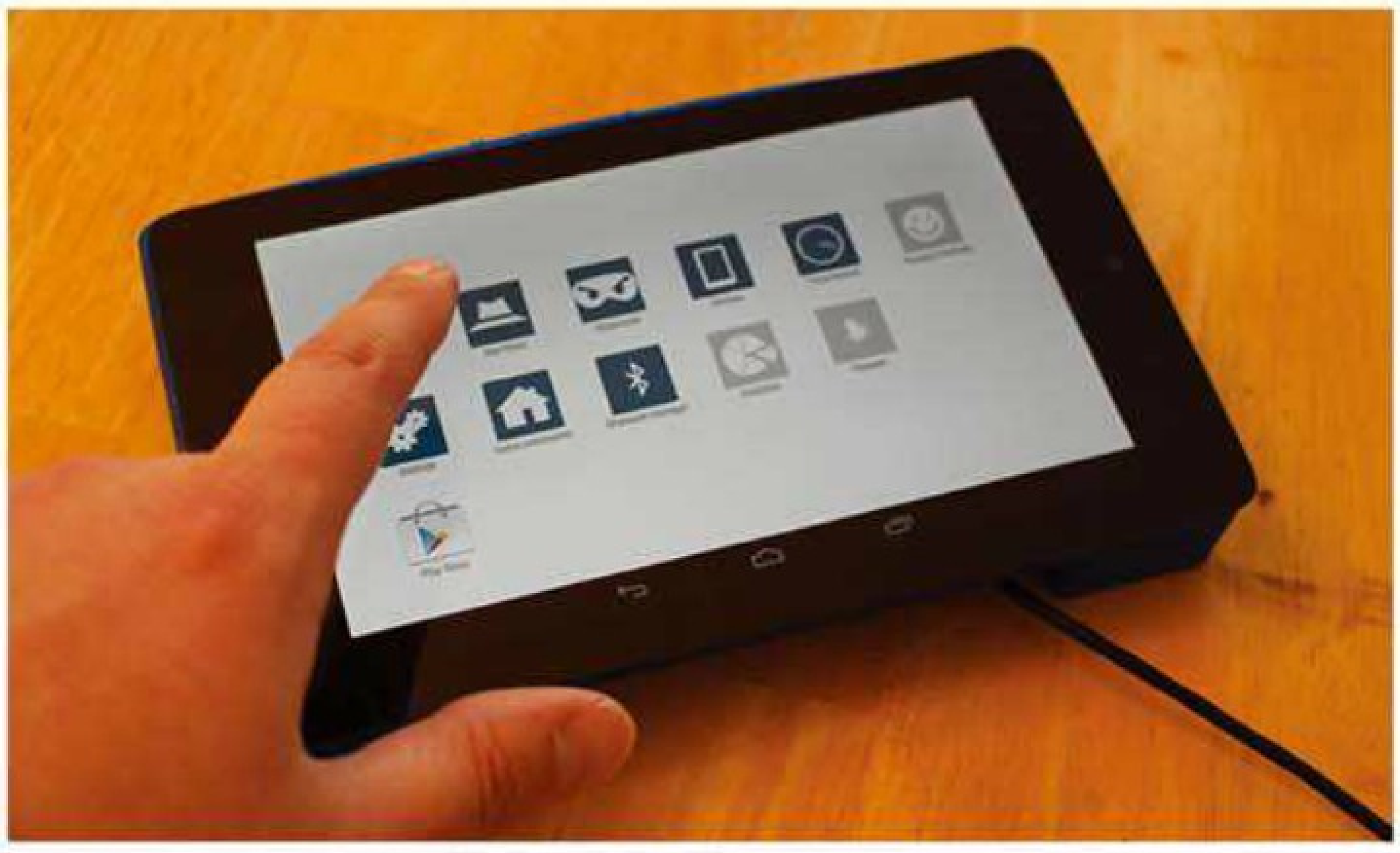

喝咖啡略显浮夸

伪装成平板的路由器



最近很多国内厂商无论是不是业内的，全都忽然插手玩路由器概念。一般的路由器也就主打速度快，有缓存等功能。这块叫“摸肥皂（Soap Touch）”的路由器安装了安卓系统，还拥有 7 寸屏幕。对很多不熟悉硬件的人来说，新路由器的初始设置总是很麻烦。它的这块屏幕就能帮助用户用直观触摸的方法完成网络布置。这屏幕除了初始设置使用，还可以在后续阶段作为家庭无线控制中心，和家中的智能设备远程互动。另外它还有一款没有屏幕的简化版，通过 HDMI 线连接显示器进行设置。目前这两设备还在筹资阶段，最快今年九月份上市。

X：我有点傻，分不清楚这到底是带路由器功能的平板还是带平板功能的路由。总归又是一个“云”中心就是了。




开夜车不错


明显不是健康设备

熬夜神器 Vigo

熬夜打游戏的朋友难免会犯困，如果在团战的关键时刻犯迷糊就悲剧了。最近出现了一款叫 Vigo 的熬夜神器。它的外形像是一个精简版本耳麦。实际上它的长柄不是靠近嘴巴，而是靠近眼睛使用。内部装载的感应器可以实时收集 20 多种人体数据。如果它认为你的各项生理活动有疲劳的迹象（比如闭眼、表情凝固或者瞌睡点头），它都会对佩戴者进行及时提醒，具体的方式分为震动、闪光和播放劲爆音乐等多种等级。

除了这个功能，它还可以当作普通的蓝牙耳机使用，接听电话。Vigo 正在筹资，未来售卖价格可能在 350 元到 750 元之间。

X：熬夜打游戏伤身体，能早点睡还是尽量早点睡（正在通宵赶稿的小编如是说。）

最终幻想 14
今日正式登陆中国 4 月首测



编：Samtown 美：grass

2 月 25 日盛大游戏代理运营的《最终幻想 14》在上海金逸中环 4K 影院进行了“最终幻想的水晶之旅”首站发布会。在本次发布会中，盛大游戏和 Square Enix（以下简称“SE”）在发布会上共同宣布《最终幻想 14》国服将于 4 月首测，制作人吉田直树先生现场剖析《最终幻想 14》的研发理念以及演示最新极清 4K 技术，展现游戏真实画面。盛大游戏 CEO 张向东先生表示：有 SE 在产品品质上的把控，加上盛大游戏在中国市场丰富深厚的运营能力和经验，对于《最终幻想 14》在中国市场上的未来表现很有信心。









26 年首登中国 进化史再现

此次发布会在具有现代科技元素的金逸中环 4K 影院举办，以“幻想从未如此真切”为主题，全方位体现《最终幻想 14》真实画面。为什么会称为“最终幻想的水晶之旅”，盛大表示：在中国的版图上以水晶为蓝图绘制路线图进行一系列主题的巡展发布会，每一站都有一个主题，旨在让玩家充分、近距离感受《最终幻想 14》的魅力。

发布会开启后，在硕大的 4K IMAX 荧屏中亮起了一幅幅《最终幻想》系列经典的画面，从 FC 时代的像素到次世代的 3D 画面，为大家展现了《最终幻想》的进化史。也向我们传达了一个寓意：拥有 26 年经典历史《最终幻想》系列如今终于来到中国，这就是《最终幻想 14》。



吉田亲临现场 上演 4K 盛宴

在水晶之旅首站发布会上，《最终幻想 14》制作人兼导演吉田直树亲自介绍了游戏的特色，作为一款面向全球玩家的游戏大作，《最终幻想 14》秉承着其系列优秀品质，采用了代表这个时代最顶尖的技术开发，其中夜光引擎作为 SE 王牌引擎更是实现了游戏真实画质，分辨率高达 3840X2160 和 4096×2160，达到 4K 极清标准，这也是首款能真正在 4K 环境下运转的首部网络游戏。

伴随着吉田直树先生的介绍，影院中的 4K 大屏幕开始播放全新的《最终幻想 14》CG，场内的 SONY 4K 电视机也开始循环播放，一场真正的视听盛宴拉开大幕，不禁让在场的每位观众感受到了“幻想从未如此真切”主题内涵。同时现场多台装有 NVIDIA GeForce GTX TITAN 显卡的 4K 级 PC 供与会玩家体验。

随后，吉田直树先生还介绍到了《最终幻想 14》的基本特色玩法，多样的种族、职业以及丰富的任务体系，点点滴滴都体现出《最终幻想 14》是一款值得期待且与众不同的精品大作。目前，《最终幻想 14》国际服单日在线人数已经突破 34 万人，已经成为继《魔兽世界》后最受全球玩家欢迎的网络游戏。





盛大公布 4 月首测

紧接着，盛大游戏向在场的玩家和媒体介绍了国服的运营筹备计划，披露《最终幻想 14》已经是盛大 2014 年度最重要的项目，全公司将会和 SE 合作，全身心投入运营工作。盛大游戏 CEO 张向东先生表示：《最终幻想 14》国服将保持原汁原味，同时所有的运营宣传规格都将与其品牌品质相符合，“最终幻想的水晶之旅”共有 6 站，以水晶图案在中国各地巡展，力争让全国玩家都有机会领略到这款游戏的魅力。此外，他还披露国服的收费模式肯定会让玩家满意并且惊喜。随后，盛大游戏宣布《最终幻想 14》将于今年 4 月进行首测，激活码预定已经在官网开启。

二次元 ACG 手游大行家

专访通耀总经理秦智勇

编：X 先生　实习编辑：Cc　美：grass



随着手游市场日渐成熟，厂商对于行业的知识产权也更加重视。上月电攻新闻专版介绍了页游和手游市场上一些的维权事件。经过这样的一次行动，乐观估计手机游戏将会进入正版知识产权的时代。最近，制作过大量动漫精品的东映动画公司与上海通耀达成了新的战略合作关系。双方将会合作开展业务，给玩家带来更多动漫相关的移动游戏。

《电攻》杂志社为此专门采访了上海通耀的总经理秦智勇先生。请他谈谈关于动漫版权游戏的一些看法。

东映动画的共同事业伙伴

秦智勇先生解释了为什么东映会选择和通耀携手，他说："东映动画是日本最大的动画公司，独占了日本动漫市场近 1/3 的份额，有大量的知名动漫 IP 资源。东映也想要借助自身的 IP 资源，在数字娱乐行业，特别是在游戏领域寻找新的突破口，所以决定寻求游戏公司进行合作。

通耀由中日两国人员组成，在中日都设有公司，对中国和日本游戏市场都比较熟悉，并专注于做日本手游的代理发行，以及动漫 IP 的手游改编和发行，通耀在日本和东映有长期的接触和了解，最后双方达成了合作。这次合作不仅是业务优势的整合，也是资本层面的战略合作，通耀会与东映一起寻找动漫 IP 和游戏新的突破口以及突破目前日本 IP 授权的固有思维模式，两家对此的定义是'共同事业伙伴'。"



东映的标志大家都熟悉吧



通耀发行的《大叔鸡蛋》，它是稻船敬二做的奇葩手游

发行公司对玩家的意义

"通耀的给自身定位是'发行公司'。我们的经验是，在进行代理发行的时候，主要是寻找一些品质好，有特色作品，填补市场空白，推荐给合适的玩家。比如我们刚刚代理了《命运石之门》，被誉为日式 AVG 神作，我们希望借此来打开 AVG 全新市场；而即将上线的《龙之崛起》，则是针对广大公会玩家订制的卡牌战争手游；另一个《大叔鸡蛋》则是日本游戏大师稻船敬二的作品，很奇葩，也很受玩家和平台的喜爱。在自主研发的布局中，则是利用 IP 引进和改编发行的优势，在红海中寻找机会，比如这次和东映开展共同事业。"这位资深的动漫爱好者解释自己公司的运营策略。

对于 IP 改编游戏的布局，秦智勇表示：**"日本是一个动画大国，东映有着庞大的动画品牌库。通耀和东映的合作可以带来优质动漫 IP 资源。对于这些资源，通耀不会封闭优势，将以开放的姿态，与国内的伙伴寻求共赢。"**

好游戏是忠于原著改编

涉足游戏自主研发后，通耀对游戏品质也有自己的坚持。"改编游戏不忠于原著很难通过原作者及版权委员会的同意；正版授权的游戏，对于内容会有很严格的要求，盗版、盗用 IP 的游戏不仅仅是授权金的问题，游戏的策划案、设计、素材的使用方式才是最大问题。"秦智勇先生拿自己最喜爱的动漫《蜡笔小新》（目前已被通耀签下）做例子，"双叶社对于蜡笔小新的游戏细节上都有许多苛刻的要求，比如小新和小葵不能面对面笑；小新还是一个五岁的孩子，不可以受到很残忍的伤害等等。我们这种动漫改编不是短期的行为，优秀 IP 品牌的树立，是一个长期维护、长期保持的结果。只有良好的维护运营，坚持住内容的精髓，才能让 IP 维持住它的生命力，形成良性循环，可以说好的 IP 是需要培养的。"

"宅"的机会很大

在结束采访前，小编也没忘记经典的电攻保留问题："我们有很多热爱游戏的读者，想进入游戏行业。作为业内的资深人士，你对这些年轻人想要说些什么？"

秦智勇个人很看好这个行业的未来，他说："在中国'宅'的娱乐需求很大。但不是说光喜欢游戏动漫，你就能进入这个行业。在热情之外，还要注意平时的知识积累。"



临走前，秦先生送出东映珍藏版《机器人少女 Z》挂历

《机器人少女 Z》这部动漫东映已经将播放权、游戏改编权、周边权作为东映资产的一部分注入与通耀的共同事业中，预计将在年底在国内上线。参与微信互动的读者有机会获得挂历作为福利。


通耀先前与双叶社合作，获权改编《蜡笔小新》移动游戏

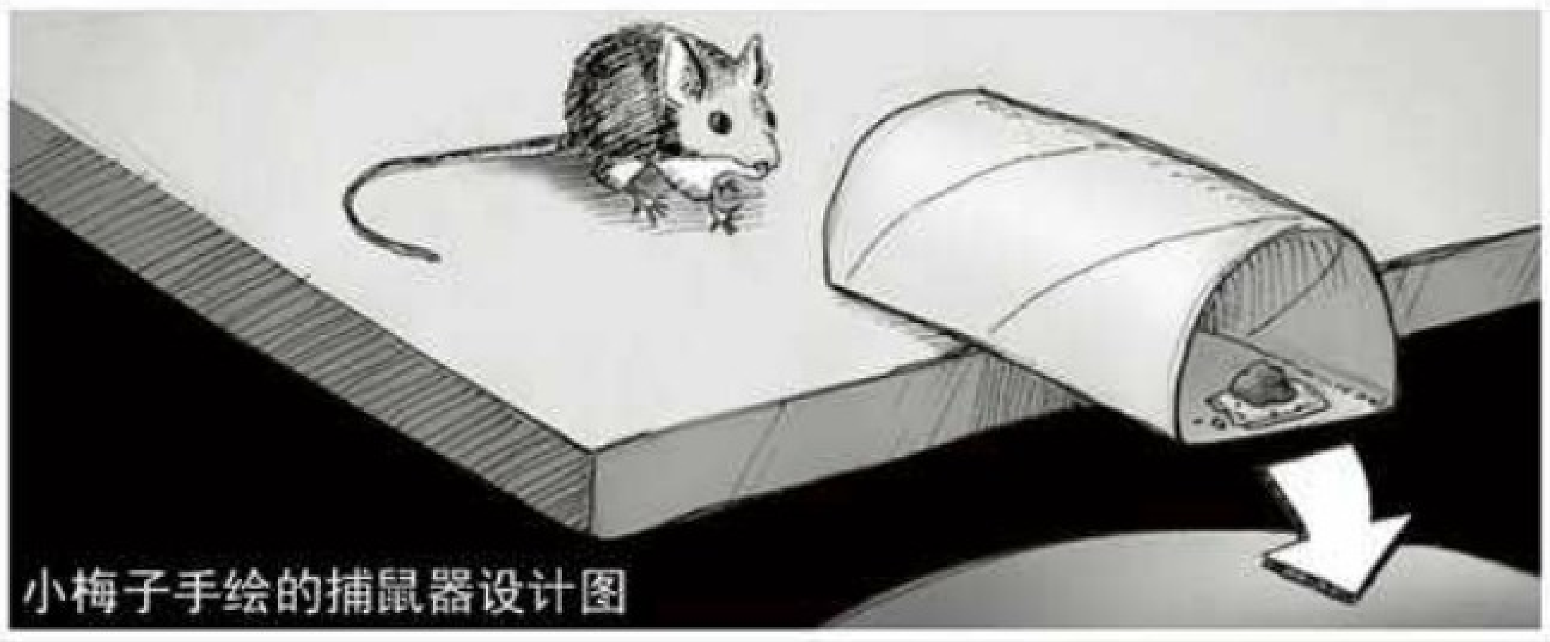
编辑部的故事

老鼠大作战



小梅子 遭遇鼠害

这几个月编辑部持续性地遭受老鼠的侵害。小梅子的座位附近零食众多，是灾害的重灾区。她每天早上都能在位子旁边发现一些奇怪的“小黑点”。特别过分的是，还有老鼠跑到办公桌上留下自己的“私密”痕迹。后来小梅子终于忍无可忍，开始坚持往自己的桌子上喷洒香水——不惜血本的化学防御确实有效果。每天轮换不同品牌不同风格的香水，多疑的老鼠果然不敢再来进犯。



小梅子手绘的捕鼠器设计图



莺皇召唤师 也遭遇鼠害

如果说小梅子只是遭遇财产损失，阿莺则是受到了人身威胁。那天中午休息的时候，办公室里弥漫着暮冬暖暖的困意。神游的人们正盯着打盹的人们怔怔发呆。突然一声尖利的惨叫划破宁静，被惊醒的同事们发现这种非人的声音源自于倒在地上的阿莺：一只小贼鼠趁着她休息的时候蹿上了她的腿！光天化日之下的“突袭”显示出老鼠嚣张的气焰，是可忍孰不可忍！



阿莺让美编设计建模的 3D 捕鼠器结构图



大肥羊 策划灭鼠战争

肥羊不仅是一个理论派，还是一个深度的理论派，面对编辑部频繁发生的老鼠灾害。肥羊立刻就开始了《歼灭老鼠大作战》的战术研究和可行性分析。因为常年盘踞在公司的优势，他对于公司物业的各种管道器材和小道阴沟都特别清楚。根据他的分析，老鼠最可能入侵编辑部的风险豁口有 52 个，可能的藏身处有 188 个，距离最近的老鼠窝应该是隔壁公司的立式大空调后方（因为那个空调的气味）。为了消灭老鼠，他在网上收集了各种灭鼠的工具。不过他从来没有真的对老鼠下手。据说是因为某一个亲戚的属相有关。





肥羊从网上订购的捕鼠工具，都是非致死的，看起来是要抓住了当宠物饲养



大熊 团购粘鼠贴

大熊的办公室采用全封闭、全隔音、不透光的结构（别多想为什么这样设计）。别说老鼠了，山姆·费雪都不一定能够潜入。不过大熊作为 BOSS，当然不会对自己公司里的鼠辈放任不管。他在最近一次网购优惠日订购了十几箱“强力粘鼠板”。不过老板出手，尺寸太大。快递送来的十个大箱子的体积有点出人意料。粗略计算，本次购买的粘鼠板大致可以铺满公司的走廊和台阶，一直延伸出去，把停车场和马路对面的人行道全盖上。



采购的粘鼠板太多，大熊考虑拿它做随刊附送奖品福利



阿汤叔 施展无影脚

话说大熊在编辑部里铺满粘鼠板后，下令严格限制零食储备，不让老鼠有食物来源。随后鼠乱终于有所缓解，大家渐渐也就不再受其困扰。但没过多久，也许是饿得慌，一只瘦小的老鼠再次在白天现身。

但此时，众编辑早已经做好了准备，就等着老鼠送上门来。那小老鼠它刚一露面，身后就闪出四个晃动身形，团团将它围住。这四人一个便是那魁梧大汉大肥羊，一个身形消瘦的 X 先生，一个衣冠齐楚小 P 羊，另一个肌肉虬髯，乃是阿汤叔。这四人身法或凝重、或飘逸，各个非同小可。

那老鼠在编辑部修炼已久，已有灵气。它见势不妙，就往书柜的方向逃窜，却被 X 先生堵截；又跳上饮水机的台架，却被大肥羊一掌拍下；再钻入打印机底，却被小 P 羊喝止。老鼠想要溜出办公室，不料阿汤脚步一转，只把老鼠的退路完全切断。被逼入绝境的畜生，反应奇快，扭头猛冲，眼看着就要顺着网线遁入服务器机房……

就在那千钧一发之际，阿汤叔抽起大脚，如同凌空抽射，一股雄浑无比的力道组成了一个漩涡，直取老鼠的胸腹要害。那老鼠体型瘦小，已完全处在汤叔的脚力笼罩之下，无可闪避，无可抵御，只得缩身弓背，硬接他这一脚。

然后老鼠就被踢死了。



被一脚踢死的老鼠，近处是没用的粘鼠板

新人报到

在这个春天里，编辑部新来了两位实习的同事。这两位同事都是通过电攻杯英雄联盟循环赛，一路打上来的优胜者（比如《矛盾之战》）。除了特别能打之外，其中一个还是摄影大师（擅长拍妹）；另一个是日系文艺青年（擅长……呃，不明）。以后读者会见到更多细节的，先来听听他们自己的介绍吧。

Cc

电攻杂志的读者们大家好，我是新来的一名实习编辑，可以叫我 Cc，也可以叫我小 C。本人爱游戏，爱设计，爱影视……（太多了）但我不是异想天开的艺术家。在魔都这块风水宝地误打误撞的进入了儿时梦寐以求的电攻的杂志社。对于这个编辑部，本人貌似是最小的（怎么办，怎么办。不能装大叔了 - -）。但是编辑部的哥哥姐姐们都是很有爱的，各种关照。



历年 CJ 照片

午餐期间跟 X 先生聊到撸啊撸，心里那个虚阿，心想（这里的应该都是大神吧）我曾经只是一个村 F 的钻五守门员呀。经常真的是被各种虐啊，新赛季连玩这个游戏的信心都没有了。看他们各种谦虚的样子，不会等到哪次编辑部内战来虐我吧 T.T（求手下留情。）

说到本人的爱好嘛，其实还是很广泛的啦，对于游戏方面就不用说了，从小时候开始，什么掌机、手游、单机、网游全都是一接触就精通的。还有一个特别的兴趣爱好就是摄影旅游啦，并且还喜欢去到各种地方去旅游，感受不同的文化气息。对于魔都这个美女如云的好地方（啧啧）你懂得。透露一下，本人可是大学四年连续去了四年 Chinajoy（中国国际数码互动娱乐展览会）拍了各种妹子，各种开心呐。以后什么采访拍照活动，小 C 都会努力去参加哟。

公羊

各位读者老爷们～大家“嚎”，我是新任实习小编公羊。本羊有幸抱住编辑部另两羊的后脚跟，组成三羊开泰组合，成功召唤神羊！

本羊全身心投入于各种沙盘游戏经营游戏（其实是个大水货），若是有啥特别受读者老爷宠幸的沙盘、经营游戏，本羊一定争取拿下，给大家一阅之地！倘若老爷们愿意赐教一两手，本羊坐盼与老爷们联机战个痛！

在之后的日子，老爷们要是被本羊偶然发之的酸臭书生气息熏倒，还请多多包涵。某家也是被曾经文艺二哔青年的绰号迫害良久啊。

想起当年与大学同学熬夜战文明，达旦斗五黑的香艳啊呸……快乐日子，现今步入编辑部，似乎又有种回到以前的赶脚。

顺带一笔，本羊平日与基友英雄联盟开黑，最爱坑大刀蛮大哥，还请各位多多指教了（鞠躬作揖）。

今后将陆续为众读者老爷们带来新鲜水嫩的游戏内容。



上单蛮王单挑鳄鱼



小编本月动态



小 i 春来发几“痴”

日历一翻又到了三月，犹记得去年此时魔都的天气就像在玩过山车，而今年则温和了很多。于是乎，某个阳光明媚的清晨，充满诗人气质的小 i 来到植物园，伸开双手拥抱大自然，情难自已，遂尝试赋诗一首：红豆生南国，春来发几枝……呃，好吧，我承认是背诗一首……

这个三月似乎格外热闹，小 i 心中美好的城市昆明成了热点搜索词、马航霸着新闻头条不肯下来、明明春节假是在二月，转眼三月的截稿日就只剩三周了……看，天灾人祸不断，而小 i 唯一能做的，就是抄起耗子药，和徘徊在办公室里的老鼠精作斗争！顺便告诉大家个好消息，在小 i 以及全体同仁不懈的努力下，编辑部先是干掉了一只小老鼠，随后鼠王与鼠后也已被成功歼灭，鼓掌！

啊，我果然是天才！……





小 P 羊 看到别人的角色阵亡就开心

《黑暗之魂 2》似乎不久以后就会登录 PC 平台，而如果你拥有 Xbox 的话，已经可以玩到这款游戏了。该款游戏之所以引起 P 羊的浓厚兴趣，是因为游戏的 1 代够难，够变态。作为曾被前作虐到生活不能自理的可怜玩家，P 羊这次很识相地看起了大神们的试玩直播。悲催的大神们果然在试玩直播中，被反复教导“做人”，大叹《黑暗之魂 2》又是一款伤身体的游戏。令 P 羊稍感疑惑的是，为啥看着别人在游戏中一次次阵亡会那么开心呢？大概高难度的游戏都容易让人黑化吧。





阿汤叔 再次成为刷子的阿汤叔

暗黑 3 在资料片正式发售前更新了 2.03 版本的游戏，给我的第一感觉就是一夜回到暗黑 2，拍卖行没了、装备绑定了、巅峰等级无穷大了……这让我们这些已经熟悉了网游规则的中国玩家难免有些不适应，要我说拍卖行取消就算了，那装备绑定太单机化了吧，我打到没用的装备送给朋友玩还不行吗？好吧，作为没时间刷套装的我，也只能做回我剧情党的老本行了，为此我还买了最新的暗黑 3 小说《圣光风暴》呢！





X 先生 时间去哪儿了？

时间匆匆流过，转眼间又到了三月底。长大之后，我深刻地觉得时间越来越少。每个月似乎都没有足够的时间写稿子，玩游戏和看书都成了奢望。

记得几年前我过了一段闲人的日子。那时候能感觉到自己手上握着的满满的美好的时间。我常常有时间发呆，能看着天空想想事情（天上的云和星星都是免费的，只要你还有时间）；但是忽然之间，一切都进入了快速播放的节奏，忙着赶路，忙着工作。我起名叫“X 先生”在《新人报到》里面介绍自己是“不可知论者……喜欢每天有新鲜的游戏扑面而来……”好像还是昨天的事情，转眼间一下子就过去了三年。时间都去哪里了呢？

时间太宝贵了。最大的罪过就是浪费时间。我回想一下自己做的杂志栏目，虽然没有什么值得夸耀的内容，但应该不算浪费了阅读者的时间。就算是二十年后，面对我自己的孩子，我也能告诉他，爸爸当年做的工作是为别人提供信息，帮助人们节约时间的事情——嗯，希望他不会质疑那些被做成纸张的“死树”有没有很可怜。



读图时代

本月游戏圈出现的奇怪图片

如果你身边也有游戏趣图，可以发送给电攻**微信**，有机会上杂志哦。





爽爽爽家里出的手机设计师一定是最近划破了手吧，为什么像是创可贴

游戏

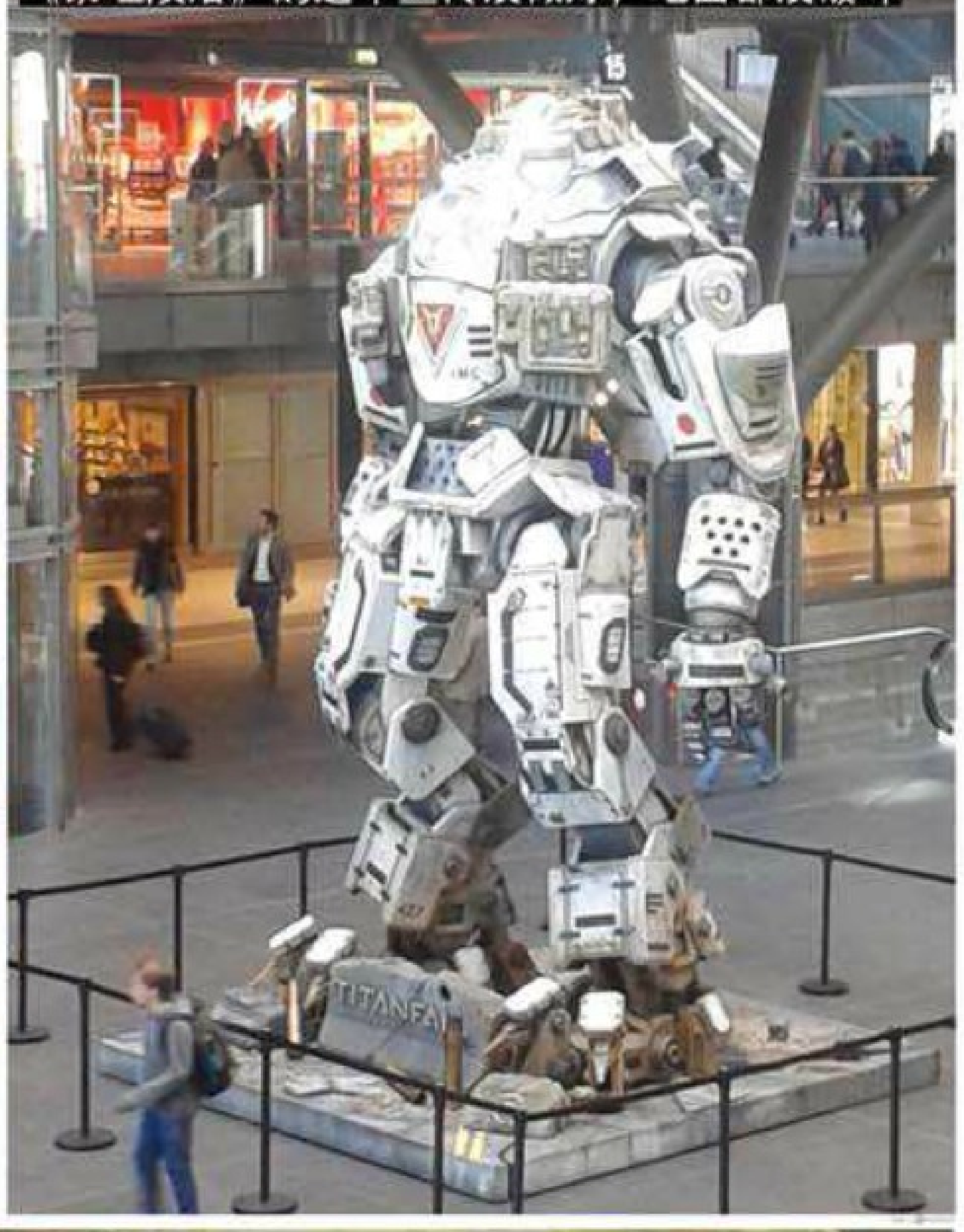


现实



游戏是美好的，现实是残酷的

《泰坦陨落》的这个宣传没做好，地面都没破坏



其他人的兜里都有手机游戏



最好的掩护就是融入到当地文化中



进化路上第一步



画面是越来越好了，看着还是第一张图有感觉



生日愿望就是这个蛋糕怎么样？



美术设计：grass

我也上杂志

我也上杂志，微信互动最新活动开启啦！现在只要添加电攻微信服务号并发送游戏相关微信给我们，就可以立即刊登上杂志，还有机会获得电攻提供的游戏礼包特别奖品哦！发送内容可以是：我正在玩的游戏名称，以及对于这款游戏的一句话心得或攻略！还不赶快来上电攻微信墙拿奖品？！



西局怂蛋 北京 房山

各位编导大家好，有一个叫神魔的手机网游我玩了一下，觉得打击感很好，但是就是太坑钱了，发个技能还要1金币，我想问一下，这个游戏怎么少充钱又能玩好呢？能不能出一下相关攻略？谢谢各位哥哥姐姐，感激不尽，对了，顺便说一下，我练的是牛魔。



请持续关注电脑乐园APP评测刊，一定会有你需要的攻略哦！



余明霄 贵州 遵义

可以给我推荐一款笔记本电脑吗？配置起码能玩使命召唤10，战地4什么的，价位在6000-10000左右。



战地4的要求还是蛮高的哦。如果不牺牲特效，那要用GTX780M跑比较稳妥。这个价位有神舟战神的K680C-i7D1可以选。另外“未来人类Terrans Force”的X611也可以备选。它用HD8970M显卡，是A卡粉丝的选择。



96度c咖啡 中非共和国

听说泰坦天降将会独占XBOX平台，是真的吗？没有PC吗？还有，LOL读秒后，进入游戏界面很慢，基本是快要30后出兵才进去。是网速的原因还是显卡？或者是CPU？求解答。（阿汤叔，跪求上杂志）



当然有PC版本，要不大叔怎会在杂志上介绍呢，PC版本现在已经在欧服内测了！我们要做的就是耐心等待哦！LOL进入游戏界面很慢，小编也有遇到，只要对战中没有延迟那基本就可以判断为电脑配置过低的原因，你可以将游戏设置中的显卡设置调为最低试试。



楼下小黑@ 河南 商丘

求X先生推荐游戏影音高端笔记本，外表要霸气。



人的审美癖好千差万别。外星人的那几台大尺寸的本子外形都行。比如ALW17R，配置也高，就是价格略贵，大概一万五。一万以下价格微星的GE70，我感觉不错，造型硬朗。



夜之月 江苏 南通

支持电攻，不能停刊，看电子读物的感觉永远没有把书拿在手里的感觉好！



感谢你对杂志和小编们的支持，还是那句话：电攻承诺，永不停刊！让我们陪伴你走过下一个十五年的游戏人生！



我想守在你身边 宁夏 银川

能推荐款安卓定时关机软件么？



试试这款《定时达人》吧！《定时达人》是一款功能强大的定时计划任务软件，支持飞行模式、闹钟、拨打电话、发送短信、拍照、录音、关机、重启、释放内存等多项实用功能的定时执行。功能自由设置，任务自由组合，循环方式自由选择，更强大的功能由你来发现。



Dike！ 广东 河源

很喜欢你们的杂志，我现在坚持每月花自己的一点零用钱买12元的电攻，自己喜欢去了解一些关于游戏的一些新鲜事物，自己也会在youku上解说游戏。我很高兴我之前能够微信上你们的杂志了，我之前的问题没问清楚。我想问一下，还有哪些单机类的游戏，像7日杀我的世界泰拉瑞亚这种有个性有那种创造性的游戏的，能否推荐一些，越多越好。还有我更喜欢游戏攻略能多多放上一些有意思的单机游戏。那个APP评测的太多手机游戏了，几乎全本都是，好想那评测的能有PC的。加油，游戏攻略，我会一直支持。



再次感谢你对杂志的支持！我们一定会采纳你的建议，多介绍一些单机游戏给你，但同时也推荐你多尝试一些好玩的手机游戏，这是娱乐圈发展的潮流哦！



血色荆棘花　江苏 南京

电攻的编辑们你们好！小编们似乎也在玩 coc。我最近才到 7 本，打黑水觉得很困难，请问各位编辑大人能不能在杂志上放一篇 coc 打黑水的攻略？感激不尽。



7 本打黑水是蛮难的哦，你还没到达等级，等你到 8 本了就能自己造黑水了，7 本可以造黑油储蓄罐吧，黑水获得基本还是靠抢，没什么诀窍哦，抢 8 本的玩家，运气好能获得 1000 多，一般几百个。自己强大是必需的，小编自己现在都还在为黑水发愁呢，呵呵



奏弦 _YBC　苏格兰 爱丁堡

高一开始买的杂志，高三断了一年，现在大一了依然坚持看，话说有什么值得去玩的网游么现在？剑灵不花钱能玩的好么？



感谢你对杂志的支持！目前公测中且值得一玩的最新网游杂志中都介绍过了，比如运动类的《自由篮球》，朋克风的《黑金》，还有魔兽向的《激战 2》，你都可以去尝试一下哦！另外，《剑灵》是典型的 RMB 网游，想要不花钱玩好，只有投入大量的时间哦，只要有时间泡在游戏里，还能赚钱呢。



猫叔　伊拉克

《炉石传说》圣骑的公正一般带几张？配合什么用比较好？



在暴雪嘉年华的比赛中冠军 Arotsis 就是带了 2 把公正之剑，并配合小鬼召唤师来快速消耗公正之剑的特效，原因很简单。像小鬼召唤师这种可以 1 拖 1 的仆从，能让公正之剑在短时间内立刻提升自己仆从的属性，而不用担心被对手用软泥怪直接破坏武器。

现在的一些卡组为了追求最大化快攻，也会配备公正之剑，但为了腾出卡组位置，比较流行带一把，作为一个小 COMBO 来加强中前期的压制。携带的数量还是看你的卡组究竟偏向于快攻还是后期，如果是快攻的话带一把足够了，如果更讲究中后期的布局，那就带 2 把吧！

夜猫（客串）





细毛格勒夫斯基　上海 普陀

啪啪三国新手求指导，一月份的杂志看了，在第一关张角刷不出五星。普通关刚开始玩，没卡，只有凌统，少年吕布。两枪两骑，抗不过张角的落雷。



要刷五星首先自己等级要足够高，一般需要鬼卡级别。其次至少要拥有一张少年周瑜、陆逊、黄月英这样的范围攻击卡，还有就是辅助卡需要“策神”“神罚”系列的全伤害属性。



刘博　北京 海淀

神偷 4 和刺客信条游戏模式一样吗？很喜欢这类游戏，求推荐！



风格类似，略有相同，神偷 4 更偏重潜入，厮杀很少，刺客信条现在 3 代越来越动作化了，打杀也很多，小编更喜欢刺客信条系列，不知你是什么爱好哦！



Bomb Man　广东 茂名

想买台笔记本电脑，能够轻松流畅地运行《使命召唤 10》《战地 4》（特效全开），价格在 8000~12000 之间，有什么好推荐么。



战地 4 的官方推荐配置是 8G 以上内存。GTX660、3G 显存以上显卡。结合实际游戏的表现。移动显卡里面能选择的也就是 780m 基本满足，770m 勉强够格。再结合你的价位，可以选神舟的 K680Ci7D1（9999 元）或者未来人类的 X711（12999 元）。前者 15 寸的硬件配置较高，后者 17 寸的屏幕比较大。



狄威克克　广东 河源

我想问下小编，LOL 中是雷霆咆哮好呢还是皮城执法官好呢？如果都纯肉的话谁更强一点？



纯肉是雷霆咆哮好用，但是雷霆咆哮缺乏突进，Q 技能的加速怕减速，而蔚有 Q 的突进，而且 R 又是突进 + 控。2 个英雄是 2 个定位，前者是坦克纯肉，后者是突进半输出，如果是就目前 S4 打野节奏来说，蔚更好！

勘误说明

读者反映在 2014 年 3 月杂志看 Ni 妹栏目（P68）中，有一张莫寒个人资料的图片放错了，不是莫寒本人而是另一位 SNH48 成员小鞠的照片，我们经过证实之后确认这是一个贴图错误，在此进行勘误说明并向读者朋友们道歉，我们已经做了严肃处理以避免下次再犯同类错误。同时，杂志的所有电子刊物和 APP 刊物已经做了图片更正。我们对给莫寒粉丝读者造成的不悦之情深感抱歉，再次感谢大家对杂志提出的意见，你们的支持是我们最大的办刊动力，谢谢！



2013年度百度游戏风云榜
五大最受期待网游
大众网络报
2012年度最受瞩目网络游戏
2013年度金翎奖
最期待的网络游戏
2013年度金翎奖
最佳原创网络游戏
第五届中国网吧游戏盛典
2013年度产品研发创新奖
黑金
hj.woniu.com
双面对决 全球魔幻史诗
《黑金》官方二维码
加官方微信
发送"我是黑丝"
领限量至尊礼包
黑丝大咖
艾薇儿·拉维尼
魔幻巨擘黑金 重磅开测
国际天后艾薇儿 超FEEL推荐
史诗级双面魔幻
独创载具战争
自愿性收费模式
规模空前的阵营争霸
全地图无锁定战斗
Snail
Born to dream
请上网搜索
黑金
搜索
抽取大奖
免
免商店，你的流量我买单
100%免费流量应用商店
特别推荐：下载手游免流量啦！